

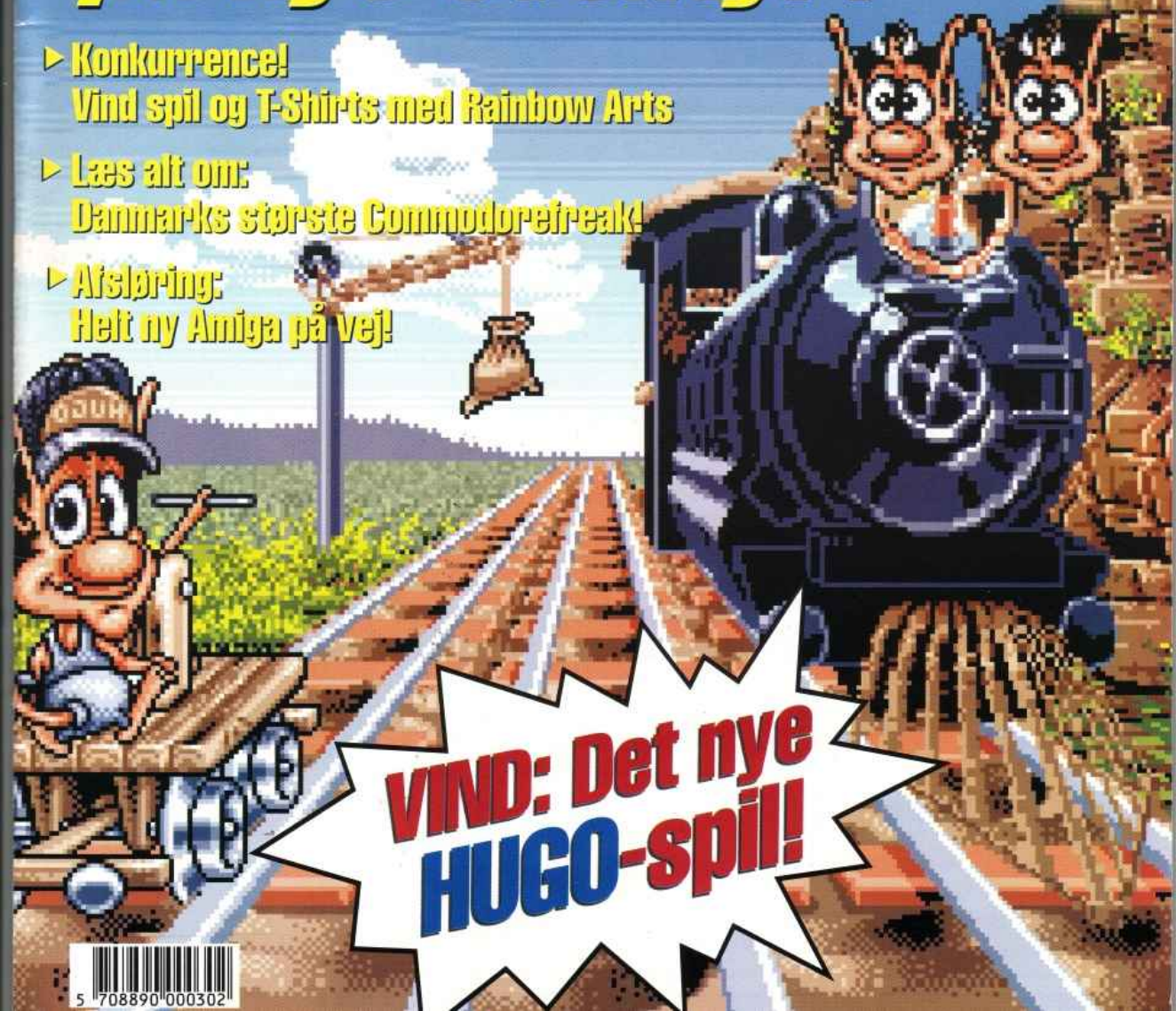
# Det Nye COMPUTER

Uafhængigt Commodore-magasin

8. årgang nr.2  
30. januar-  
29. februar 1992  
Kr. 35,00

## HUGO 2- på nye eventyr!

- **Konkurrence!**  
Vind spil og T-Shirts med Rainbow Arts
- **Læs alt om:**  
Danmarks største Commodorefreak!
- **Afsløring:**  
Helt ny Amiga på vej!





**STØRST**

# BEDST & BILLIGST

Nu i nyt slimline design:

## MASTER 3A-1

Kun 29 mm høj!  
Med on/off, videreført bus  
og laaangt kabel. Vejl. 999,-



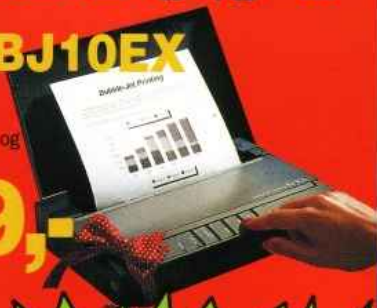
A500 eller  
A2000 intern drev.  
Vejl. 999,-

**NU 749,-**

## CANON BJ10EX

Bemærk!! Ny EX model  
med flere finesser. Incl.  
Amigadriver, tonerpatron og  
kabel. Vejl. 4499,-

**2999,-**



**849,-**



## 3.5" AmiTech DISKETTER

2DD, 100% Fejlfri. Prøv dem!  
Nu på tilbud.  
Vejl. 9.90  
V/ 100 stk.

**4.99**

3.5" DS/DD neutrale  
100 stk. **KUN 379,-**

## 512KB RAM

Udvidelse til A500. Med ur  
(batteri backup), afbryder og  
dansk manual.  
Vejl. 499,-



**329,-**

## PROFEX MONITOR TV

Amiga monitor med indbygget TV,  
incl. fjernbetjening. Normal 2399,-  
Kabel til Amiga kr. 100,-

**1999,-**



## GVP HARDDISKE



Verdens bedste  
og hurtigste  
harddisk!!

**52Mb A500**  
vejl. 5999,-

**100Mb A500**

vejl. 8999,-

**40Mb A2000**

vejl. 4499,-

**52Mb A2000**

vejl. 4999,-

**100Mb A2000**

vejl. 6999,-

**6999,-**

**2999,-**

**3999,-**

**5999,-**

## KÆMPE BOGMARKED

Udsalg på anerkendte Abacus Amiga bøger.  
Begrænset antal.

	FØR	NU
Hardware reference manual	399,-	299,-
Library & Devices	549,-	359,-
AutoDocs	499,-	329,-
Desktop Video Guide	349,-	199,-
Amiga Intern, bind II	399,-	99,-
Advanced Sys. prog Guide	399,-	299,-
C for advanced programmers	399,-	299,-
More Tips & Tricks	299,-	219,-
Amiga Graphic I & O	399,-	299,-
Printers I & O	399,-	299,-
Making Music, NY	399,-	299,-
User Interface Style Guide	399,-	299,-

**NU ENDNU  
STØRRE  
BUTIK!**

Nørre Allé 55,  
8000 Århus C.



**ÅRHUS:**

Tlf. 86 13 98 22.

(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

Strandvejen 18,  
2100 Kbh. Ø.



**KØBENHAVN:**

Tlf. 31 20 73 20.

(Forsendelse tlf. 39 27 73 05)

Maren  
Turis Gade 12,  
9000 Aalborg



**AALBORG:**

Tlf. 98 12 77 66

(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)



# Stereo Sound Sampler



Kan optage lyd/musik ind i Amiga'en, som derefter kan manipuleres i bedste "remix" stil. Amitech Sampleren er rost som Danmarks bedste! Bl.a. fordi det lave støjniveau gør det muligt at tilslutte en mikrofon direkte, samt den høje sample rate på omkring 110KHz som giver den rene lyd. Desuden har den: Stereo/mic indgang, digital VU/PEAK indikering, Mono/Stereo omskifter, Mic-line omskifter. Og så er den fuld software kompatibel! F.eks. er AudioMaster III tilpasset Amitech sampleren under navnet "StarSound"



Incl. audiokabel. Vejl. 799,-

# 649,-

**InterSound**  
Sampler program **KUN**  
Vejl. 899,- **549,-**  
Begrænset antal.



# MaxiMem

**NETOP  
NU  
599**

Amigaprogrammer kræver mere og mere hukommelse. Det er derfor ikke smart at investere i en 512Kb udvidelse, som ikke kan udbygges. Men det kan MaxiMem. Endda helt op til 2Mb (m/Gary adaptor) hvor 1Mb kan omdannes til det kostbare CHIPmem (kræver 8372 Agnus CPU adaptor). MaxiMem monteres internt i porten under A500. Benyt kuponen og bestil vort katalog. Heri kan du bl.a. læse mere om MaxiMem.

**Gary- eller  
CPU adaptor**

# 299,-

**PAKKE  
MaxiMem 1.8 Mb  
samt Garyadaptor  
KUN**

# 1399,-



## GOLDENIMAGE®

**- en serie af Amiga tilbehør i  
højeste kvalitet - til lave priser**

RC-500, 512Kb RAM m. UR/afbr. ....	329,-
RC-2000, 2mb RAM til A2000 .....	1999,-
Master 3A-1 3.5" drev.....	TILBUD 849,-
Master 3A-1D, m. trackdisplay, Føl 1249 NU	1099,-
A500 Intern 3.5" drev. Føl 999, .....	NU 749,-
A2000 Intern 3.5" drev. Føl 849, .....	NU 749,-
GI-500, Mus med måtte .....	299,-
GI-1000, Optisk mus m. måtte. Føl 599, ..	NU 499,-
GI-700R, Trådløs mus. Føl 699, .....	NU 599,-
GI-7000R, Trådløs Trackball. Føl 899, ..	NU 499,-
JP-100, Mouse Pen. Føl 699, .....	NU 359,-
JS-105, Håndscanner 64 gråtoner .....	1999,-



**Ja tak! Send mig omgående - GRATIS: ☐ Katalog (1991-92)  
Brochure på: ☐ AmiTech PC ☐ Andet:**

Du kan også  
vedlægge din  
bestilling. Husk  
ved forudbetaling,  
at pålægge kr. 26,-  
i porto, dog kr. 64,-  
ved køb af monitor  
eller computer.  
Pr. efterkrav  
yderligere kr. 17,-.

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr. \_\_\_\_\_ By: \_\_\_\_\_

Kuponen (eller kopi) sendes i lukket kuvert til:  
Alcotini, Lyshøjen 10, 8520 Lystrup.



**ALCOTINI**  
HARD & SOFTWARE APS  
Lyshøjen 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11  
Telefontid: 9 - 17.00. Fredag: 9-16.30  
Telefax: 86 22 06 55 Priser incl. moms

# Commodore AMIGA 3000

**Video-grafisk multitasking workstation  
med fuld multimedia dækning**



## **Flotte ord - men det er virkelig sandt!**

**Commodore Amiga 3000  
er suveræn til:**

- ◆ Grafik
- ◆ Animation
- ◆ TV-produktion
- ◆ Præsentation
- ◆ Musik & lyd
- ◆ Desk Top Publishing
- ◆ Computer Aided Design
- ◆ Tekstbehandling
- ◆ Database

**Tekniske  
specifikationer:**

- ◆ Motorola 68030 CPU samt 68882 matematisk co-processor, 25 MHz
- ◆ 50 Mb eller 100 Mb harddisk (19 ms)
- ◆ Tilslutning for flickerfri skærm. Giver knivskarpe billeder
- ◆ Min. 1 Mb chip RAM og 1 Mb fast RAM (max. 16 Mb på bundprintet)
- ◆ Enhanced Chip Set: Agnus, Paula og Denise, der er specielt udviklede til at håndtere grafik og lyd
- ◆ Musestyret
- ◆ 102 tasters tastatur
- ◆ Fornuftigt pris/ydelsesforhold

**Vi giver studierabat mod forevisning af gyldigt studie kort**

**Nærmeste Commodore Creative Center anvises på tlf. 86 28 95 11**





# I • N • D • H • O • L • D

**Ansvarshavende udgiver:**  
Klaus Nordfeld

**Chefredaktør:**  
Christian Martensen, DJ

**Spilredaktør:**  
Søren Bang Hansen

**Teknikredaktør:**  
Jesper Steen Møller

**Øvrige medarbejdere:**  
Dorthe B. Poulsen, Christian Sparrevoehn, Jakob Sloth, Gert Sørensen, John Alex Hvidlykke, Henrik Clausen, Hans Henrik Bang, Mort Z. Sherar, Marc Friis-Møller, Torben Hammer, Bo Jørgensen, Marlene D. Sherar, Rasmus Bertelsen, Sven Bilén, Claus Leth Jeppensen, Emil H. Pedersen, Jesper Kehlet, Lene Richter, Claus Arwik, Thomas Ellegaard, Flemming V. Larsen, Søren Jensen, Lars H. Olsen.

**Abonnements-service:**  
Telefontid: 11-00-16-15  
Telefon: 33 91 28 33  
Telefax: 33 91 28 33  
Postgiro: 9 71 16 00  
Årsabonnement kr. 367,50  
(gratis spil inklusiv)  
1/2-års abonnement kr. 199,50  
Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

**Annoncer:**  
Dansk Selektiv Presse ApS  
St. Kongensgade 72  
1264 København K  
Telefon: 33 91 28 33  
Telefax: 33 91 01 91  
Salgs- og Marketingchef: Lars Merland  
Produktionschef: Erik Lennings  
Konsulenter: Birgitte Elbye  
Anne Riber

Ifølge analyseinstituttet AIM's læserundersøgelse 1990 har "COMputer" 238.000 læsere - hver måned, hvilket svarer til en dækningsgrad i befolkningen på 6%.

**Redaktion og udgiver:**  
Forlaget Audio A/S  
St. Kongensgade 72  
1264 København K  
Telefontid: Torsdage 15-16  
Telefon: 33 91 28 33  
Telefax: 33 91 01 21

**Vigtigt:**  
Artikler og fotos i "Det Nye COMputer" må ikke udnyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

**Produktion:**  
Dimensia III GrafX  
PrePress  
Dansk Heatset Rotation A/S

De fleste redaktionelle sider i "Det Nye COMputer" er lavet på en Amiga 3000, med tilhørende soft- og hardware, af firmaet Dimensia III GrafX.

**Fotos:**  
Tobiasch & Guzzmann  
Playground  
Japson data

**Distribution:**  
Danmark: DCA, Avispostkontoret  
Norge: Narvesen

**Medlem af:**

**Dansk Fagpresse**

Tilmeld:

**IO**

Dansk Oplagskontrol, Dansk Media Index, DMI, og BMI.

**COM-BBS:**  
"Det Nye COMputer" i Bulletin Board System kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, med 1200/2400 Baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen paritet. Brug ikke dit abonnementsnummer som password, men brug et efter eget valg. Følg instrukserne på basen for at blive registreret som bruger.  
"COM-BBS", telefon: 33 13 20 03  
SysOPs: Claus L. Jeppesen & Hans H. Bang



## Danmarks første viruscenter

Nu har Danmark fået sit første viruscenter, hvor alle der har virusproblemer kan få hjælp!

## Lav selv DiP i PPage

Vi ser nærmere på teknikkerne bag fremstilling af visitkort og labels - noget alle har brug for.

## Gallery

Marlene udvælger månedens bedste billeder, og uddeler skattefrie præmier.

## Gameplay

De nyeste spil til din Amiga eller Commodore 64 testes - lige her!



## Amos-Hjørnet

AMOS-hjørnet beskæftiger sig denne gang om den nye compiler, der skal kunne komprimere dine programmer ned til næsten ingenting - kan den også det?

## Velkommen til Amigoens verden

Har du lige købt en Amiga? Eller er du bare på "bar bund", når du vil mere end at spille? Denne artikel er skrevet specielt til dig, der skal til at bruge Amigaen for første gang.

## Tips & Tricks til DeluxePaint

Tips, tricks og ideer til hvordan du får MEGET mere ud af DeluxePaint - verdens bedste tegneprogram.

## USA Today

Rapport fra USA: hvad foregår der, og hvad er på vej, af både hard- og software.

## Vind til Commodore 64!

Endelig en konkurrence kun for C64-ejere - og endda den letteste nogensinde!

6

12

15

16

17

22

24

26

29

46

48

50

56

58

61

62

64

66

68

## COMputer HOTline '92

En ny Amiga, et nyt firmakoncept, CD-drev, Biblen og meget mere i DNC's nyhedssider.

## Lavede deres egen Amigaklub

To 17-årige i Nordjylland er på andet år undervisere for en række Amigainteresserede i det nordvestjyske.

## Amiga Expo '92

Gå ikke glip af forårets Amiga-begivenhed! Amiga Expo '92 løber af stablen d. 20., 21. og 22. marts i Odd Fellow Palæet - kom og oplev det allernyeste til DIN Amiga.

## Hugo på nye eventyr

Hugo er på banen igen, både på TV og på din computer, med "Hugo på nye eventyr" - vi tester.

## Vind HUGO 2!

Vær med og vind dit personlige Hugo-spil - Vi udlodder 50 eksemplarer af det populære spil, som du kender fra TV2!



## Games Preview

Vi kigger frem i tiden, og ser nærmere på nogle kommende spil.

## Secret Service

Så er vi her igen med en ny bunke tips og løsninger til en række populære spil.

## Mailbox

Så er det atter tid til at tømme brevkassen, der som sædvanlig er fyldt til randen med breve fra læserne.

## At leve med - infrarødt joystick

Læs her om, hvordan det er at leve med et infrarødt joystick.

## Danmarks største Commodore-freak

- Hedder Jan Nymand, og har været ansat hos Commodore i 14 år!





# COMPUTER HOTLINE 92

## Nyt til CDTV

Nu kan du snart få DesignWorks, ProWrite3.2, Flow 3.0 og ProFonts I, til CDTV, på en CD-skive! Det er det amerikanske firma The Station der har sammensat en CD-pakke, hvor man samtidig med CDTV'en altså får disse programmer, og derudover en masse PD-software. I pakken indgår også en 1084S monitor, printer, ekstern diskdrev, modem, mus og tastatur, men disketten kan altså også købes separat.

Mere info: New Horizons  
Software,  
Tlf.: 009 1 512 328 1825

## Guf for maskinkode- eksperterne

HiSoft's DevPac Assembler er netop udkommet i en version 3. DevPac 3 hævdes at være hele 40 procent hurtigere end den tidligere version, og så understøtter den alle Motorolas processorer lige fra 68000 til og med 68040. Den nye version har desuden en Workbench 2.0 kompatibel editor, og en debugger der arbejder på source niveau. I England kan DevPac 3 fås for 70 pund, hvilket svarer til lidt under 800 kr. En opgradering kan fås for 35 pund (390 kr). Interesserede kan ringe til:

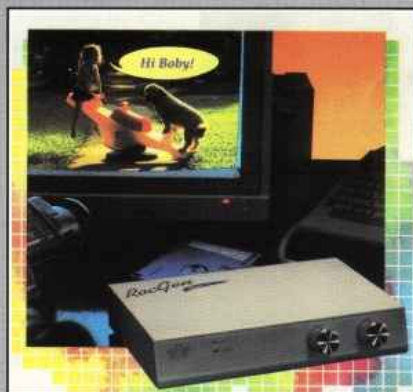
DevPac 009 44 0525 718181

## Opdateret harddisk-backup

Det populære Quarterback, et harddisk-backup program til Amiga, får nu en opgradering til 5.0, hvor programmet er blevet gjort endnu bedre. Af nye features kan nævnes integreret tape-stream backup, kompression, nye backup/restore-funktioner op til fire diskdrev, mulighed for at give sin backup et password og et nyt og brugervenligt grafisk interface. Quarterback 5.0 supporterer WB 2.0 og Arexx, og indeholder mange af de forbedringer, som brugerne har ønsket sig i nye versioner.

Er du allerede registreret bruger, får du automatisk tilsendt mere information, men ellers kontakt f.eks.

Euro-Trade i Århus. Tlf.: 86 166 111



# BMP fyrer den af i '92

BMP-Data har overdraget nyheds-redaktionen med tonsvis af nyheder, som vi med vanlig rutine har skåret ned til følgende: BMP præsenterer Roctec's harddiske, rigtig "herre"-harddiske, med følgende features: Separat strømforsyning, indbygget støjsvag blæser, on/off-knap, SCSI-bus featurekonnektor (tilslut flere harddiske osv.), autoboot fra kickstart 1.2, 1.3 og 2.0, op til 8MB RAM-udvidelse med SIMM-moduler i trin af 2MB og med en hastighed på 12mS. Der er også et ekstra IDE/AT og internt SCSI-stik indeni. 52MB-version, kr. 4998,-, 108 MB-version, kr. 6998,-.

Til ejere af Amiga500+, der savner noget mere RAM, kan man nu få 1MB ekstra Chip-Ram, der monteres i bunden af maskinen, og således have 2MB ChipRAM ialt. Pris: kr. 998,-.

Vi har tidligere omtalt RocGen-genlock'en fra Roctec. De har nu lavet en ny version, med tilføjelsen '+', der byder på mange nye effekter, for kr. 4998,- inklusiv programmet Hometitler. Ring selv til BMP for yderligere data.

Håndscannere er blevet yderst populære, og også her har BMP fået noget nyt hjem: Zydec hånd-scanneren byder på opløsninger fra 100 til 400 dpi, med en scanbredde på 105mm, og emulerer op til 64 gråtoner, og kan gemme indscannede billeder i IFF. Pris kr. 2298,-.

Endelig slutter nyhedsorgiet med en ægte 2MB RAM-udvidelse, der også kan give 1 MB Chipmem. I sættet følger både GARY- og CPU-adaptor. Som en lille ekstrating medfølger desuden et program der kan konfigurere de sidste 200K fra 1,8 til 2MB om til fastmem - en hidtil uset feature. Hele balladen kr. 1398,-.

Vil du have mere at vide om ovenstående, så kontakt.

BMP-Data ApS  
Tlf.: 4228 8700



# COMPUTER HOTLINE 92

## ALF3 harddisk controller

ALF3 der er den nyeste Amiga harddisk controller i ALF-serien er netop udkommet. ALF er en forkortelse for Amiga Loads Faster, hvilket er et meget naturligt forløb når du tilslutter en harddisk til din Amiga.

ALF fås som et indstikskort der kan bruges af Amiga 1500/2000 ejere [Zorro II porten]. Med kortet i din computer kan du tilslutte en hvilken som helst MFM, RLL eller SCSI harddisk. Dem kan du nemlig købe ret billigt i løssalg, idet der bliver solgt mange af dem til PC-markedet.

Med ALF'en følger 2 disks med installationssoftware, samt en noget sproglig usikker engelsk manual (ALF'en er jo et tysk produkt).

Rent hastigheds-mæssigt hævdes det at ALF'en er den hurtigste controller på markedet. Den skulle efter sigende lige akkurat slå GVP's serie II harddiske.

Yderligere information kan fås hos:



Du skal være opmærksom på, at man ikke kan påsætte ekstra RAM på ALF3 controlleren.

Absalon Data  
Vangedevej 218A  
2860 Søborg  
Tlf.: 31 67 11 83



Installationssoftwaren er til ALF3 er lavet med tysk grundighed, det er stort set kun et spørgsmål om at klikke sig igennem med musen, hvis du vel at mærket forstår hvad der står på skærmen.

## Nyt Amiga-stormagasin i Danmark



Disse tre personer er mændene bag et nyt begreb i den danske Amigaverden: Amiga Warehouse. Med omfattende lagerbeholdning, og ubegrænset adgang til alverdens Amiga-produkter vil Amiga Warehouse nok kunne tilfredsstille selv den mest krævede kunde.

(Direktøren for Micro-Pace Robert Wolter (tv.), direktøren for Euro-Trade Thomas Dransfeldt og direktøren for ND Lavpris Michael Frits.)

Et nyt koncept har holdt sit indtog på det danske marked: Amiga Warehouse. Det er et koncept der er kendt fra f.eks. USA, hvor nogle store forretninger fører alle computere og alt det tilbehør, der eksisterer til dem. Amiga Warehouse vil koncentrere sig om Commodores Amiga og alt det tilbehør og software der eksisterer til maskinen.

Amiga Warehouse består af tre firmaer, og de to kender du allerede fra Det Nye CoMputer, nemlig: Euro-Trade, der leverer alt lige fra Amiga 500 til de tunge Amiga 3000-løsninger, og som har været på banen i en årrække, og ND Lavpris, der har gjort sig bemærket med en aggressiv prispolitik på mærkevarer som f.eks. GVP (harddiske og acceleratorkort) og GoldDisk (Professional Page og ProDraw).

Det tredje firma er amerikansk og hedder MicroPace, der er verdens største distributør af Amiga-produkter med en omsætning på over 250 millioner kroner!

At der her er tale om en svær vægter kan der vist ikke være tvivl om: der vil blive handlet både fra butik (Euro-Trade) og på postordre, med omfattende garanti-ordninger, og Amiga Warehouse lover at der altid vil være mindst 2000 produkter på lager. Det vil sige at du ikke skal vente en til to måneder før du får dine varer, men snarere en til to dage!

Se lejlighedsvis deres annonce i midten af bladet.  
For yderligere info: Euro-Trade, tlf.: 8618 8111



## Nu er CD-lyden her

Nu kommer kortet som alle professionelle lydfolk har ventet på. Problemet med at sample på Amigaen er ikke så meget hastigheden, der godt kan skrues op over 41 KHz, der er nødvendigt for at få CD lyd. Det er derimod, at det ikke umiddelbart kan lade sig gøre at sample med mere end 8 bits, hvilket giver 256 forskellige niveauer i samplingen. Det er godt nok til det meste, men skal du have decideret HI-FI lyd, er det ikke tilstrækkeligt længe. Så skal du have CD-SOUND kortet fra Sunrize Technologies, der nu endelig er kommet til Danmark. Det giver ægte 16 bit sampling på en A2000 eller A3000, og kan sågar sample og afspille direkte til harddisken, så du ikke behøver meget RAM for at bruge det. Det betyder faktisk, at du kan indspille en hel plade på din Amiga som var det en DAT-båndoptager, hvis du da ellers har en tilstrækkelig stor harddisk. Eneste problem er at det nok kommer til at fylde nogle hundrede megabytes, så der må nok være en mere økonomisk måde at gemme plader på.

Kortet kommer til at koste omkring 10000 kr og ifølge Eurotrade skulle det være på hylderne ca. når dette blad udkommer.

Eurotrade  
Finlandsgade 25  
8200 Århus N  
Tlf: 86 16 61 11  
Fax: 86 16 61 02

## En hardisk for een krone!

Den første februar i år åbner der midt i København en ny Amiga-butik under navnet CITY-DATA-shop. CITY-DATA-shoppen tilbyder i tæt samarbejde med BMP-Data, hele BMP-Data's sortiment af tilbehør til Amigaen, og kan ligeledes tilbyde den 2-årige garanti på de fleste produkter. CITY-DATA-shoppen vil desuden forhandle alle Commodores maskiner, herunder også PC'ere under "Take Away"-konceptet.

CITY-Data åbner lørdag den 1. februar, hvor der er lang lørdag, med nogle rigtig gode tilbud, samt nogle direkte KØ-tilbud. F.eks. kan nævnes at den første kunde får en Rocet-harddisk til Amiga 500 for KUN EEN KRONE! Så det kan betale sig at stå tidligt op, og stille sig i kø.

CITY-DATA-SHOP ApS  
Peter Hvitefeldtsstræde  
4 (mellem Krystalgade og Kulturvet)  
1173 København K.



**ELEGANT SLIMLINE AMIGA FARVET DISKREV.**

MONTERET I METAL KABINET. DISKETTEDRETVET HAR VIDEREFØRT BUS OG TÆND OG SLUK KNAK.

**PRIS 995.00 KR**



**KVALITETS MUS** I ERGONOMISK DESIGN. HØJOPLØSNING 280 DPI, SLIDSTÆRKE MICROSWITCHES I KNAPPERNE. **PRIS 295.00,-** LEVERES MED HOLDER OG MÅTTE FOR **395.00,-** (ER ATARI KOMPATIBEL)

**RAM UDVIDELSE** TIL DIN AMIGA I FLOT UDFØRELSE! ALFA DATA

512 KB RAM MED UR, BATTERI OG AFBRYDER **PRIS 399.00,-**

ALFA DATA 2 MB RAM MED UR BATTERI OG AFBRYDER, FULDT MONTERET MED 2 MB RAM OG GARY ADAPTOR **PRIS 1495.00,-**



**HØJOPLØSELIG OPTISK MUS** 300 DPI MED GARANTERET SLIDSTÆRK MÅTTE. MICROSWITCHES I KNAPPER SIKRER LANGTIDS HOLDBARHED. **PRIS 595.00,-** (ER ATARI KOMPATIBEL)

**TRACKBALL TKB-MT 200 DPI**, MEGET VELEGNET TIL TEGNE OG DTP PROGRAMMER HVOR DER KRÆVES STOR PRÆCISION SELFØLGELIG MED MICROSWITCHES I KNAPPERNE.

**PRIS 495.00,-**



**TRACKBALL TKB-MT-AC** SAMME SOM OVENSTÅENDE BLOT MED MULIGHED FOR LOCK OG JOYSTICK FUNKTION MED AUTOFIRE. LEVERES I NYT OG SMART DESIGN BLA. CRYSTAL BALL MED LYS I. **PRIS KUN 695.00,-** (ER ATARI KOMPATIBEL)

**VI KAN OGSÅ** LEVERE ALFA DATA MUS TIL PC I SAMME HØJE KVALITET SOM TIL AMIGA. LEVERES BÅDE SOM PC XT/AT MUS.

**PRIS 295.00,-**

OG SOM PS/2 MUS. **PRIS 325.00,-**



Importør:

**BEIAFON**

Istedgade 79 • 1650 København V.

OGSÅ SALG TIL FORHANDLERE

VEJL. PRISER INCL. MOMS.



# COMPUTER HOTLINE 92



Alcotini udvider deres butik i Århus, og har nu byens største databutik, på 180 kvadratmeter.

## Alcotini udvider (igen)

Trods løbende udbygning i Alcotini's butik i Århus, er pladsen blevet for trang. Derfor har Alcotini haft lederen oppe, og sammentægger nu butikken med nabobutikken, således at de har Århus' største computerbutik med et butiksareal på 180 kvadratmeter.

Og så skulle vi hilsne og sige, at udbygningen vil blive fejret med nogle ret gode Amiga og PC-tilbud, så prøv at kigge ned.

Alcotini Vest, Nørre Allé 55, 8000 Århus C, tlf.: 8613 9822



## A690 ser lyset på udstilling

På en Commodoreudstilling i England fornylig, blev CD-drevet til Amiga 500 vist for et meget nysgerrigt Amigapublikum. Den ser jo noget anonym ud, men mulighederne for masser af fest og farver er bestemt til stede.

Sjovt nok fungerede modellen på udstillingen kun under Kickstart 2.0, bemærkelsesværdigt fordi Commodores CDTV-afspiller i dag sælges med Kickstart 1.3 indbygget.

Commodore kunne oplyse at man forventede at sende A640 drevet på det engelske marked engang sidst i februar. Den forventede pris på herligheden ligger noget lavere end hidtil forventet, idet man håber på 260 pund (ca. 2900 kr.). Det er en pris man godt kan forestille sig at A690 CD-drevet slår igennem på. Der er jo trods alt 3 millioner Amigaer out there.

## Amiga runder de 3 millioner

Kun 12 måneder efter at salget rundede 2 millioner solgte Amigaer på verdensbasis, har Commodore International nået endnu en flot milepæl, med salget af 3 millioner Amigaer. Her er iberegnet alle Amiga-typer som Amiga 500, Amiga 500+, Amiga 2000 og Amiga 3000. I Danmark alene er der solgt ca. 75-80.000. Der er stadig et godt stykke op til Commodore 64's salgstal, der nu er oppe på 12 millioner solgte eksemplarer. Men mon ikke Amigaen også kommer derop og svinge?

## Ny Amiga på vej!!!

Amiga 500'eren's afløser er allerede på vej - dog ser vi den nok ikke før engang til efteråret '92. Ifølge yderst pålidelige kilder, både fra vores kollegaer i udlandet og fra kilder hos Commodore selv, er en såkaldt A300 det næste skridt fra Commodore. Såvidt - Det Nye COMputer erfarer er der to mulige løsningsmodeller: enten bliver det en skrabet Amiga 500 til en meget lav pris (en form for spillekonsol), eller også bliver det en meget billig Amiga 500, der skal kunne mere end hvad Amiga 3000 kan præstere idag.

Begge dele er lige sandsynlige, især da Commodore for alvor mærker pusten i nakken fra de store spillkonsol-firmaer Sega og Nintendo, der nu også kommer med deciderede 16-bit versioner, og med CD-drev til. Amigaens force er dog stadigvæk at det er en rigtig computer, og ikke kun en avanceret spilledåse.

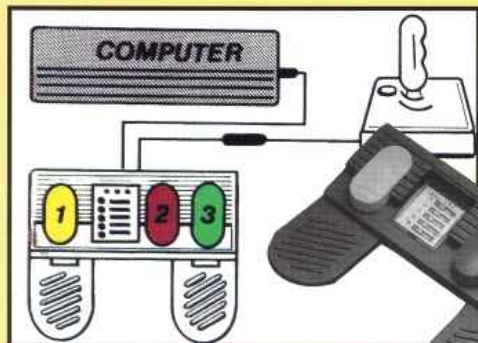
Vi har ingen billeder af den nye Amiga, ligesom vi heller ikke kan sige noget som helst om hvilke tekniske specifikationer den måtte indeholde.

Du hører selvfølgelig mere, når vi hører mere!



# COMPUTER HOTLINE 92

## Nogen gange er et joystick ikke nok



Knapperne på pedalen bruges til at bestemme hvilke funktioner pedalerne skal overtage fra joysticket.

Når du næste gang sætter dig foran Turbo Esprit Challenge II, så prøv engang at forestille dig, hvordan det ville føles hvis du kunne speede op og bremse ved hjælp af rigtige fodpedaler.

Inden længe behøver du ikke engang at drømme længere, for så kan du i stedet købe QuickJoy's QJ Foot-Pedal. Denne kan bruges sammen med et hvilket som helst joystick. Du stikker bare ledningen fra joysticket ind i fodpedalen, hvorefter du fører en ledning fra fodpedalen videre ind i computeren. Dernæst piller du lidt ved kontakterne, og vup! så er du kørende/flyvende/løbende/spillende.

Vi har endnu ingen pris på fodpedalen, da den endnu ikke er kommet til Danmark, men du kan ringe til:

**Spectra Video: 009 44 081 902 2211**  
England  
Dansk forhandler forventes at blive:  
BMP Data  
Industrivej 19  
3320 Skovninge  
42 28 87 00

## Bedre Amigalyd for 400 kr.

Som du måske ved, har alle Amigaer et indbygget "low pass" filter, der afskærer de høje frekvenser i lyden, for at komme ubehagelige lyde i samples til livs. Filteret laver en gradvis dæmpning startende ved den såkaldte afskæringsfrekvens og opetter.

Problemet med dette filter er, at det kun kan slås fra eller til, så enten kan du få en ufiltreret lyd, der er så blød og harmonisk som lyden af konservesdåser der knuser glas eller også kan du slå filteret til, og få oplevelsen af at lytte gennem en pude.

Det der er afgørende for støjen er nemlig den samplingfrekvens, der er blevet brugt til



lyden. Jo lavere frekvens, jo dårligere diskant, og jo lavere bær afskæringsfrekvensen være. Det problem har Omega Projects nu en løsning på med deres Sound Enhancer, der simpelthen er et low pass filter med justerbar afskæringsfrekvens. På den måde kan du dreje på knappen til lyden er allerbedst, dvs. med flest mulige detaljer men uden de grimme blyde. Sound Enhanceren har et minimalt strømforbrug, og leveres med et powerkabel, der tilsluttes Amigaens serieport. Naturligvis er stikket videreført, så du stadig kan tilslutte modem, multiplayerkabel eller lignende.

**Omega Projects**  
14 Derwent Close  
Culcheth, Warrington  
Cheshire, WA3 5DY  
England  
009 44 925 763948

## Byg din Amiga om til en bibel

Hvis du troede at en Amiga kun kunne bruges til spil, tekstbehandling, grafik osv. kan du godt tro om igen, for nu kan du faktisk få bibelen som computerprogram. Den hedder Con-



text Bible og er specielt beregnet for folk, som studerer bibelen til dagligt (det må vist være 90% af DNC's læsere). Ideen er, at Context Bible foreligger i hypertext format, der gør det langt lettere at lave krydsreferencer, og feks få et billede af Jesus frem, hver gang du klikker på hans navn.

Tjaa - vi spekulerer på hvordan copyright meddelelsen mon lyder: "Husk nu de ti bud. Du må ikke stjæle. Det betyder at du ikke må piratkopiere!"

Context Bible fås hos Neuralink i Texas for 50 dollars (ca. 300 kr)

**Neuralink**  
P.O. Box 16311  
Lubbock, TX  
79490 USA  
Tel: 009 1 806 793 0423



Så fik vi overstået julen og nytårsaften (hikt), og lad mig starte med at sige tak for alle de gaver, I har sendt ind. Jeg bliver helt rørt. Her er en gave til en glad C-64-er!

**Jacob Andersen**  
Bøgenvang 25, Fløng  
2640 Hedehusene

## Amiga

Endnu en førsteplads til Monkey Island, mens Eye of the Be-

holder er tilbage igen. At dæmme efter boblerne er et par flysimulatorer på vej til at lette, mens Powermonger må erkende, at der er langt at falde fra magtens tinde.

1. **Monkey Island (1)**
2. **F-15 Strike Eagle II (4)**
3. **Eye of the Beholder (Re-entry)**
4. **Lemmings (2)**
5. **Railroad Tycoon (5)**

Boblere: Powermonger, Wings, Flight of the Intruder

## C-64

En rigtig rollespilsliste med Ultima VI som kronen på værket. Til gengæld er det farvel og tak til Rick Dangerous II, Hold øje med testerne...

1. **Ultima VI (2)**
2. **Death Knights of Krynn (4)**
3. **Creatures (1)**
4. **Last Ninja III Krynn (3)**
5. **Gateway to the Savage Frontier (5)**

Boblere: Turbocharge, Pirates!,

## Terminator II

Hvorfor ikke skrive ind og håbe på, at Frk. Lykken trækker dit navn op af hatten?  
Pas godt på jer selv.

- Christian Sparrevohn

Her min top 5 over spil til: \_\_\_\_\_ Amiga \_\_\_\_\_ C64 (Sæt kryds)

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

Navn: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Postnr./By: \_\_\_\_\_



Send kuponen til:  
**Det Nye Computer**  
**HITLISTEN**  
St. Kongensgade 72  
1264 København



# *Cover Girl* **STRIP POKER**

## **PIGER OG PENGE !!!**

Mød Trine Michelsen og 7 andre skønne piger i Cover Girl Strip Poker. Klæd dem af til skindet, eller bliv selv klædt af. Det handler om penge, og penge skal vindes i benhårdt hasardspil mod de smægtende skønheder.

Cover Girl Strip Poker taler Dansk, Svensk, Engelsk, Tysk og Fransk samt naturligvis det internationale kropssprog.

Følsomme Billeder fra  
Emotional Pictures



**FINDES TIL CDTV, AMIGA, C64 BÅND, C64 DISK, PC EGA/VGA 3.50"/5.25" DISK.**

**KAN KØBES HOS ALLE FØRENDE FORHANDLERE.**

*Emotional*

**BILINGUAL - VIDEO - MUSIC - NARRATION**



*Pictures*

**COMPUTER - ANIMATION - DESIGN**

CHR. 8. VEJ 58 . DK-8600 SILKEBORG . DENMARK . TEL. (+45) 86-800544 . FAX: (+45) 86-800692



# Startede deres egen Amigaklub

To 17-årige i Nordjylland er på andet år undervisere for en række Amigainteresserede i det nordvestjyske, og det inkluderer også voksen-undervisning.

Af John Alex Hvidlykke

Det er ikke en "gruppe". Og det heller ikke undervisning i gængs forstand. Det er PROMIGA. Hvad gør to 17-årige Amiga-freaks, når de ikke kan finde ligesindede på deres eget niveau? Og når den computerundervisning, som ungdomsskolen arrangerer, bare ikke når nær langt nok? Så laver man da undervisningen selv! Og er man rigtig dygtig får man stillet lokaler og udstyr til rådighed. Det har Klaus Langgaard og Lasse Hedegaard fra Thy gjort. Og nu er de på andet år undervisere for en række Amigainteresserede i det nordvestjyske.

## Lige efter bruger-vejledningen

"Den Amigaundervisning, vi kunne få på ungdomsskolen i Thisted var lige efter brugervejledningen og den læser man jo alligevel selv", siger Klaus Langgaard. I stedet startede han og vennen Lasse Hedegaard for et års tid siden computerklubben "Promiga", som har til huse på Snedsted Skole, 15 kilometer syd for Thisted i Thy.

Her mødes 12-13 Amigainteresserede unge en gang om ugen. Et møde varer fra midt på eftermiddagen til henad klokken otte om aftenen, kun afbrudt af et besøg på den lokale grillbar. Undervisningen står de to initiativtagere selv for. Klaus Langgaard underviser i maskinkodeprogrammering, mens Lasse Hedegaard foretrækker Amosproget.



Klaus Langgaard underviser i maskinkodeprogrammering. I dag står der sprites på menuen.



"Så skal I bare gøre sådan her..." Lasse Hedegaard foretrækker Amos programmeringssproget.

Det er gratis at være med. Det kan lade sig gøre, fordi kommunen stiller skolens lokalerne gratis til rådighed. Og maskinerne lånes af ungdomsskolen. Dog skal der betales for fotokopier af materialer.

## Foredragsholdere ude fra

Promiga-folkene har også planer om at invitere foredragsholdere ude fra. Så her kan det blive nødvendigt at kræve betaling af medlemmerne. Den dag, DNC besøgte Promiga, var der sprites på programmet. Klaus Langgaard forklarede teorien på tavlen og i løbet af en times tid dukkede grafik op på skærmene rundt i lokalet. "Amigaen kan ikke styre sine egne armbevægelser, så selv om vi kun skal bruge en sprite, skal vi have de andre syv bundet fast", siger Klaus Langgaard oppe fra tavlen. Senere kan grafikken kombineres med musik. Og hen ad vejen skulle der gerne komme demoer og diskmenuer ud af anstrengelserne.

## Underviser hinanden

"Det startede en dag, hvor vi sad på mit værelse og snakkede om computere. Vi savnede nogen at lave demoer sammen med. Så fik vi ideen til at starte en klub", siger Lasse Hedegaard. Han foresætter: "De, der kender noget til musik, underviser de andre i at spille på Amigaen osv. Vi underviser hinanden i vores egne specia-





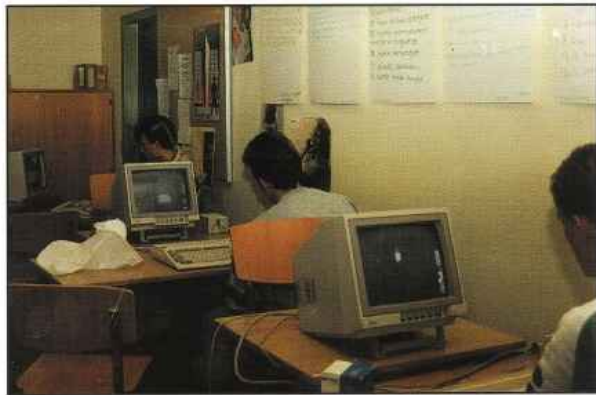
Resultaterne diskuteres. Samtidig bliver der rig lejlighed til at kigge over skulderen...



Da Lasse Hedegaard og Klaus Langgaard savnede ligesindede, startede de en Amigaclub, med støtte fra kommunen.



Lasse Hedegaard har været med siden computernes oldtid. ZX81, TI99, VIC20 you name them... Men nu er hans kærlighed kastet på Amigaen.



Der programmeres og laves grafik på rad og række på Snedsted Skole i Thy. Kommunen hjælper med lokaler, ungdomsskolen med computere. Tidligere måtte medlemmerne slæbe deres egne maskiner med, hver gang. Det var drøjt, for afstandene er store i Thy.

ler". Ved siden af arbejdet i Promiga underviser Lasse Hedegaard voksne på aftenskole i Snedsted.

### Har været med siden starten

Han har interesseret sig for computere i mange år, inspireret af faderen, som endnu i dag sværger til 64'eren. Selv foretrækker Lasse Hedegaard Amigaen. Men hans samling er et studie i computerhistorie: ZX81, Texas TI99, VIC20, C64 og Amiga samt en flot gammel Commodore 8096 (en profmaskine anno 1979, som havde hele 32 kilobytes RAM og to diskdrev). Han har også arbejdet med PC'ere. Lasse Hedegaard mindes en Amigamesse i Odense i julen '90, hvor Promiga også deltog. 1.000 freaks overnattede i en koldhal (varmeanlægget virkede ikke) og om morgenen, da folk omtrent havde deres demoer klar, slukkede en eller anden kraftdiot for strømmen!

Så er det, man lige pludselig lærer at save til disken under-

vejs. Frossen pizza er desuden en højst speciel morgenmad.

### Spil er kedelige

Klaus Langgaard startede sin "karriere" på C64. Dengang drejede det sig mest om spil. "Spillene bliver kedelige i længden.



Nu konkurrerer vi hellere om, hvem der virkelig er bedst til at programmere. Og så er der samværet med andre med samme interesse", siger han. Det kan være svært selv at finde fejlen i et program. Her hjælper det at have andre, som kan se på tingene med nye øjne. "Der er altid en anden, som har mødt det samme problem tidligere og måske løst det", siger Klaus Langgaard.

### Tag ikke noget for givet

Det giver et andet forhold til programmering, når man står ved tavlen og skal undervise: "Man skal passe på med at tage noget for givet, som andre måske ikke kan se". Men de to 17-årige klubledere klarer nu ærterne ganske godt, skulle vi hilse og sige. Promigamedlemmerne får også "lektioner" til næste

møde. Klaus Langgaard har hjemmefra forberedt et sæt opgaver, som forbereder "eleverne" til næste møde.

### Praktisk matematik

Når man skal skrive et program, følger der en hel del matematik med. Men den er nemmere end i skolebøgerne. "Man ser tingene ske på computeren. I modsætning til bøgerne, som bare siger, at  $5 + 5 = 10$ . På skærmen er matematikken til at tage og føle på", siger Klaus Langgaard.





# Så er den her!

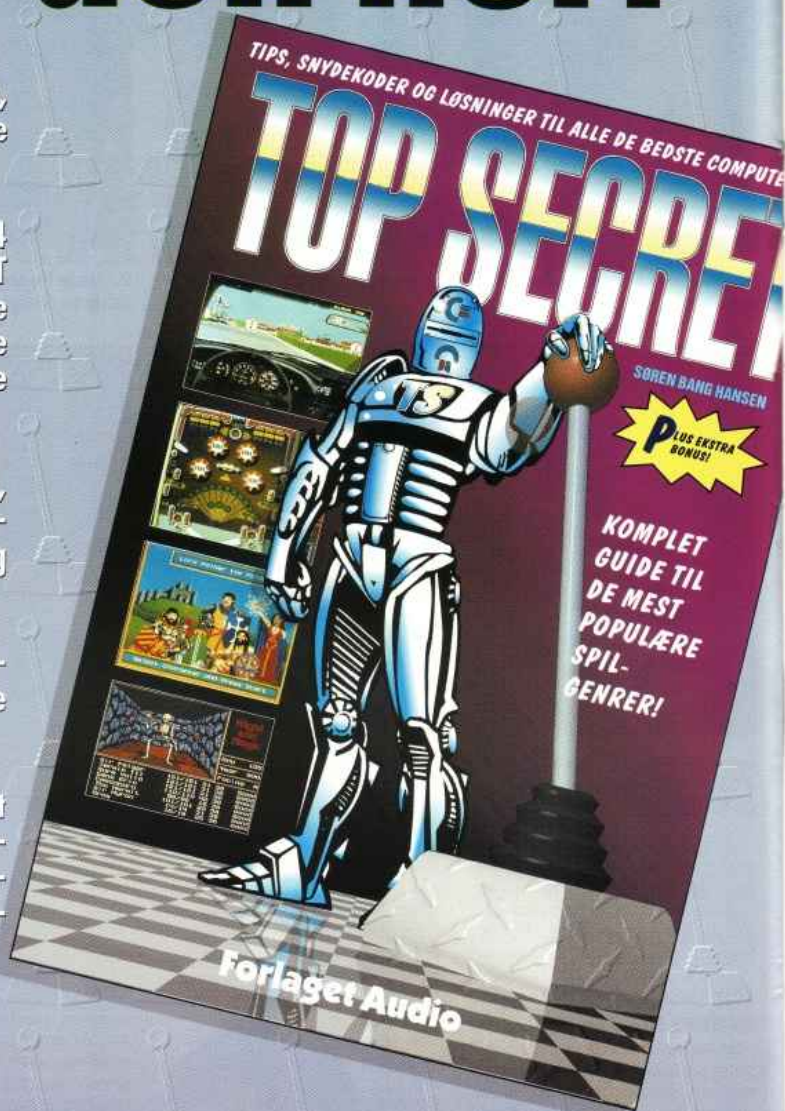
➤ Endelig er det muligt at købe bogen, som ingen computerfreak kan være foruden!

➤ Uanset om du har en Commodore 64 eller en Amiga, vil du i TOP SECRET finde en sand guldgrube af smarte tips, snydekoder og komplette løsninger til de sjoveste og sværeste spill!

➤ Bliv udodelig i dit favorit skyde-spil, løs alle gåderne i de svære eventyr-spil, slå alle highscores... denne bog gør det muligt!

➤ Som en ekstra bonus er der ovenikøbet en komplet introduktion til de mange forskellige spil-genrer.

➤ Bestil bogen allerede idag, ved at udfylde og indsende kuponen forinden - så sender vi et girokort til dig - og jo hurtigere du betaler, desto hurtigere har du bogen i hånden!



## Bestillingskupon til "Top Secret":

JA TAK!

Selvfolgelig vil jeg have snyde-bogen!

Jeg bestiller \_\_\_\_\_ antal af TOP SECRET  
148,50 inkl. porto, ialt kr. \_\_\_\_\_

Jeg vil gerne betale på følgende måde:

- ☐ I sender mig et girokort
- ☐ Jeg betaler beløbet på postkontoret,  
Gironr. 9 71 16 00  
(husk at skrive på girokortet, hvad du bestiller)
- ☐ Jeg vedlægger check stort  
kr. \_\_\_\_\_
- ☐ Jeg betaler via mit dankort:

DANKORT, REG.NR. \_\_\_\_\_

KORT-NR: \_\_\_\_\_

UDSTEDT D. / -19 \_\_\_\_\_

Underskrift: \_\_\_\_\_

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr.: \_\_\_\_\_

Modtageren  
betaler portoen

1003

**Forlaget Audio**  
St. Kongensgade 72  
1045 København K





# Nedtælling til: Amiga Expo

Gå ikke glip af forårets Amiga-begivenhed! Amiga Expo '92 løber af stablen d. 20., 21. og 22. marts i Odd Fellow Palæet - kom og oplev det allernyeste til DIN Amiga.

Af Christian Martensen

Alerede nu tegner Amiga Expo '92 til at blive et af de helt store Amiga-brag i 1992 - aldrig har vi fået så mange positive henvendelser angående vores udstilling, og vi er endda blevet nødt til at udvide messen med en sal til, for at vi alle skal kunne være der!

## Masser af konkurrencer

Som skrevet i sidste nummer bliver der virkelig meget at se og prøve for dig, både på hard- og softwaresiden. Virtuality-maskinen skal nok trække fulde huse, ligesom LIVE strippoker med Trine Michelsen (hvem der tør...), og masser af muligheder for at prøve de allernyeste spil - og iblandet det hele et stort udvalg af konkurrencer - Jo, der bliver for alvor gang i den.

## I TV

Sidste år kom der TV-folk fra både TV2/Lorry og det landsdækkende TV2 (så du ikke nyhederne?), og der er ingen tvivl om, at udstillingen også i år vil få mediernes opmærksomhed - så kom til Amiga Expo '92 og bliv TV-stjerne!

## Amiga-prisen '92

Oven i alt det andet uddeler vi også Amiga-Prisen '92, som gives til en person eller et firma,

der har ydet noget ekstraordinært til fremme for Amiga'en i Danmark.

Vi har fået en del forslag til potentielle modtagere, men du har stadig chancen for at få indflydelse på afgørelsen - ved at benytte kuponen forneden kan du indsende dit forslag til hvem der skal vinde Amiga-Prisen '92 - dit forslag ryger så med i puljen af kandidater. Husk at begrunde dit valg grundigt.

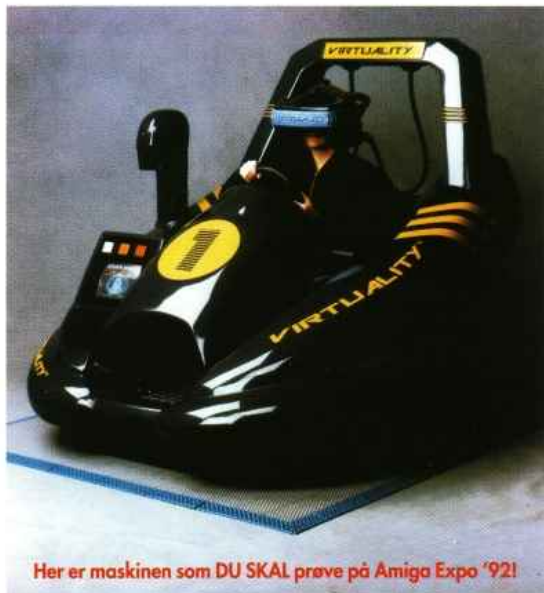
## Mere i næste nummer

Vi skal nok holde dig løbende orienteret om årets Amiga-begivenhed i de næste numre af DNC, og holde dig i kog helt op til selve udstillingen!

Hvis du måtte sidde inde med ideer eller forslag til Amiga Expo '92, så hører vi mere end gerne fra dig - send venligst eventuelle forslag skriftligt, stilet til redaktionen på "Det Nye Computer", med mærket "Amiga Expo '92".

Hæng følgende op på din opslagstavle:

**"Ting jeg SKAL huske":  
Amiga Expo '92  
Odd Fellow Palæet,  
Bredgade, København  
D. 20.- 22. marts**



Her er maskinen som DU SKAL prøve på Amiga Expo '92!

## Min(e) kandidat(er) til årets "Amiga-Prisen '92":

Navn 1: \_\_\_\_\_  
Adresse 1: \_\_\_\_\_  
Postnr./By 1: \_\_\_\_\_  
Begrundelse: \_\_\_\_\_

Navn 2: \_\_\_\_\_  
Adresse 2: \_\_\_\_\_  
Postnr./By 2: \_\_\_\_\_  
Begrundelse: \_\_\_\_\_

Indsendt af:  
Navn: \_\_\_\_\_  
Adresse: \_\_\_\_\_  
Postnr./By: \_\_\_\_\_  
Telefon: \_\_\_\_\_

Sendes til: **Forlaget Audio**  
St. Kongensgade 72  
1264 København K  
Mærket "Nedtælling"



Sidste års Amiga Expo var en publikumssucces den lige. Her ses situationen i Odd Fellow Palæet fra Star Importøren's stand.





På bane 1 skal du samle pengesække...



... Og undgå togene!



Bane 2 foregår opad Afskylias bjerg



Hovsa - der kom vist en sten!

# HUGO NYE EV

**Hugo er på banen igen, både på TV og på din computer, med "Hugo på nye eventyr" - vi tester**

**Af Hans Henrik Bang og Claus Leth-Jeppe-sen**

**H**ugo er på banen igen, eller rettere sagt på sporet, for i Hugo II starter du nemlig med at hjælpe Hugo, med at styre sin trolje, så han ikke bliver kørt ned af alle de store damplokomotiver på første bane.

Hvor skal den søde skærmtrøld så hen, fristes man til at spørge, jo han er såmænd på vej hen til onde Afskylias bjerg for at befri Hugoline og alle børnene.

Når du har startet spillet op skal du først vælge sværhedsgrad. Du kan enten spille TV-versionen (der er meget nem) eller Arcade-versionen der er betydelig sværere. Så starter showet med Hugo i hovedrollen, og du kan være ganske rolig det skal nok gå, for som Hugo siger undervejs i spillet "Det er sejt at være sød".

## **Hugo på skinner**

Første del af spillet foregår som du måske har set i fjernsynet på en togbane med 3 forskellige spor. Hugo kører på en trolje, og skal samle guldsækkene sammen samtidig med at han skal undgå at blive ramt af de modkørende lokomotiver. Heldigvis er der en radar i højre side, så du kan se det hele fra oven, for 3D-sceneriet er lige så flot som det er ubrugeligt. Når du først er så tæt på, at du kan se lokomotiverne, er det næsten altid for sent at undgå dem.

Animationen er til gengæld helt i top, og giver en fed 3D effekt, der om ikke andet kan bruges til

at demonstrere Amigaens grafiske overlegenhed. Jeg vil i hvert fald gerne se den 8 MHz PC-AT, der kan gøre den kunststykket efter.

Mellem sporene er der nogle skiftespor, og ved at trykke venstre eller højre, kan du give Hugo besked på at dreje ved næste skiftespor. I TV-versionen er det simpelthen legende let at klare sig, mens du skal være lidt mere snedig i arkadeversionen. Her er nemlig nogle "fælder" med lokomotiver der holder stille på et sidespor, men pludselig begynder at køre når du nærmer dig.

Det er dog stadig ikke særlig svært, og bliver hurtigt trivielt.

Det kan i øvrigt godt anbefales at dø en enkelt gang, for det ser ret skægt ud når Hugo bliver ramt af toget, hopper hen ad skinnerne og siger "sikke et bremsespor".

Efter en togtur på et par minutter kommer du frem til 3 stopklodser, og her gælder det om at vælge den, der er længst væk, for at du kan gå videre til næste bane.

## **Det er fedt at være fæl**

Afskylias bjerg ser meget tilforladeligt ud når du står ved foden af det. Men vejen til tops er fyldt med strabadser, idet Afskylia vælter store kampesten ned af bjergstien, og så har hun også gravet lumske huller i vejen. Ude i kanten af bjergstien er der til tider placeret platforme med guldsække. Ved et tryk på det rigtige tidspunkt kan du få Hugo til at springe ud på platformen til guldsækken og tilbage igen. Når Afskylia's store kampesten vælter ned imod dig, er platformene lige det pusterum du behøver for at komme forbi.

Når du har løbet et stykke tid får du pludselig mulighed for at nærme dig målet en lille smule hurtigere. Hugo kan nemlig nogen gange hoppe væk fra bjergvejen, og bruge sit helt specielle bjergge-



# PÅ VENTYR

vær, med hvilket han kan placere en stor sugekop på klippevæggen længere oppe ad bjerget. Når sugekoppen er fastgjort hejser Hugo sig op af den lodrette klippevæg i et tov, jo han er absolut en modig lille fyr.

Hvis du spiller arcadeversionen bliver banen væsentlig sværere at forcere. Hullerne i vejen ligger tættere, og det virker nærmest som om at Afskyelia er i gang med at rive bjerget ned oppefra, idet det vælter ned med kampesten. Hvis det alligevel lykkedes dig at kæmpe dig op på toppen af bjerget, skal du ikke regne med at gense konen og børnene lige med det samme, for i Arcade-versionen skal du gennemføre togsce- nen og bjergscenen adskillige gange. Du kan roligt regne med at banerne bliver en hel del sværere hen ad vejen.

## Konklusion

Hugo II er intet mindre end et grafisk orgie. Med 5 disketter fyldt med lyd og grafik, er der virkelig kræse for både øjne og ører. Animationerne er gode og varierede, og bærer tydeligt præg af, at Hugo II er produceret for TV. Lydene giver også en fed stemning, og et computerspil, der taler dansk er under alle omstændigheder noget nyt.

Det eneste tekniske klagepunkt er, at spillet ikke kan installeres på harddisk. I betragtning af, at spillet fylder så meget, at det alligevel bliver cracket i løbet af nul komma fem, og at der desuden er en farvekode kopibeskyttelse med, er det lidt irriterende, at man bliver tvunget til at lege diskjockey med disketterne hele tiden, når der ligger 30 ubenyttede megabytes på harddisken og keder sig.

Et hurtigt kig i bootblokken afslører dog en besked fra programmøren Esben Kragh Hansen, der efterlyser en crack, der kan finde ud af at installere programmet på en SCSI harddisk.

Det kan altså være tekniske problemer med harddiskinstallationen der er skyld i problemet, selv om det lyder underligt.

Hvis grafikken er avanceret er gameplayet til gengæld lige det modsatte. Det, der er sjovt at spille over telefonen, når samtidig kan vinde store gevinster bliver hurtigt trivielt derhjemme, når underholdningen oven i købet halvdelen af tiden består i at holde øje med lampen i diskettedrevet og forsøge at gætte hvornår den mon slukker og tænder. Hvis det bliver alt for trivielt at sidde og vente, kan du dog slå en del af grafikken fra.

En del af problemet bliver heldigvis afhjulpet af, at spillet gør brug af AL den RAM der er til rådighed, så hvis du er den heldige ejer af et RAM-kort med masser af lakridser på, går det rigtigt hurtigt.

Grunden til det simple gameplay i TV-versionen er selvfølgelig, at Hugo II slet ikke er rettet mod garvede gamere som os og de fleste af jer. Efter 1 spil har man set det, der er at se, og føler sig ikke rigtig fristet til at prøve igen. Hvis man derimod hedder Christian eller har/er et lille barn på 8 år, som har set Hugo og Hugoline i fjernen, så er spillet helt sikkert lige i øjet.

De garvede spillere bør nok kikke nærmere på Arcade-versionen af Hugo II, der byder på lidt større udfordringer. Men selv om sværhedsgraden stiger betydeligt, er det stadig et ensformigt gameplay.

<b>Grafik</b>	<b>92 %</b>
<b>Lyd</b>	<b>89 %</b>
<b>Gameplay</b>	<b>(400)/(din alder) %</b>
<b>Overall</b>	<b>56 %</b>
<b>Spillet kræver 1 MB, og kører på Amiga 500, A2000 og A3000</b>	



Hugo's våben: et sugekop-gevær



Med sugekoppen kommer du helt til tops - og op til Afskyelia



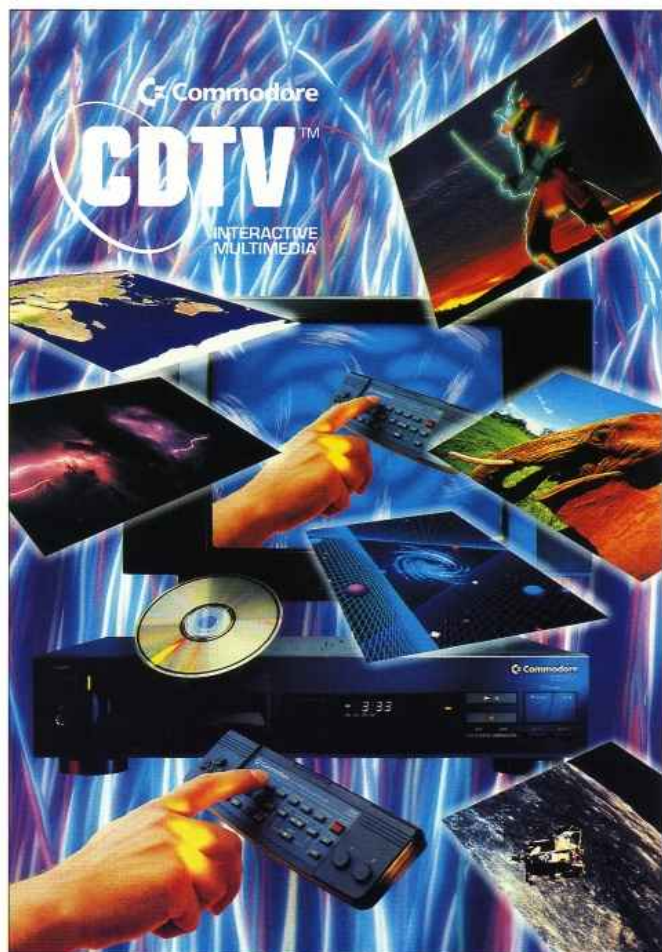
"Hvilket tov skal jeg mon vælge?"



Hurrah! Du har reddet Hugoline og børnene fra en skæbne værre end døden!



# CDTV. Det største teknologiske gennembrud siden TV'et, videoen og CD-afspilleren.



*Nu kommer du ind i billedet.*

**CDTV** er den geniale kombination af TV, video, CD - og computeren! Verdens første interaktive multimedia-maskine, som spiller musik, viser grafik, billeder og film - eller fungerer som elektronisk billedbog! En enkelt CD-skive rummer op til 300.000 A4 sider! Og denne enorme kapacitet kan bruges til

avancerede videospil, undervisning, dokumentation, præsentation, musikværksted, opslagsværk, illustrerede børnebøger og meget, meget mere.

## **Enkelt og logisk**

CDTV bruges sammen med dit TV og/eller dit stereoanlæg. Ved hjælp af den enkle og logiske fjernbetjening

navigerer du selv rundt på den valgte CD'er og finder de spil, informationer eller billeder, som du ønsker.

## **Prøv den selv!**

Bliv selv overbevist om CDTV's fantastiske muligheder. Kontakt nærmeste forhandler. Vi ønsker dig velkommen i CDTV's utrolige verden!



# Vind HUGO 2 - på nye eventyr!

Vær med og vind dit personlige Hugo-spil - Vi udlodder 50 eksemplarer af det populære spil, som du kender fra TV2!

Det er Hugo på nye eventyr - TV2-succesen du kender fra Eleva2ren er nu kommet til din computer. Computerversionen ligner den du kender fra TV, bortset fra at spillet indeholder både en let TV-version, og en sværere arkade-version. Alle de kendte figurer er med: Afskylia, Hugo, Hugoline og børnene.

Du er Hugo, og du skal først styre Hugo gennem togscenen, der bringer dig videre til Afskylia's bjerg, hvor du skal passe på rullende kampesten, dybe afgrunde, huller i vejen, og TUNGE 1000 kg-lodder. Når du kommer til finalen, kan du vælge mellem 4 tove, og vælger du det rigtige tov, har du reddet Hugo's familie!

Såvidt spillet, men for at vinde skal du hjælpe Hugo med nogle sætninger, som han har glemt noget af teksten af.

Udfyld de blanke linier med de(t) ord, der er rigtigt.



"Hvaad, hvor skal vi hen, \_\_\_\_?"

"\_\_\_\_\_, er der nogen hjemme?"

"Tag det bare helt \_\_\_\_\_,  
vi skal nok klare den \_\_\_\_\_, os to!"

"Trolderit-trolderat-trolde\_\_\_\_\_, spillet det er slut!"

Indsendt af:

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By.: \_\_\_\_\_

Når du har udfyldt de blanke linier med de ord, du tror passer til, sender du kuponen ind til os, på adressen:

**Det Nye COMPUTER**  
**Forlaget Audio A/S**  
**St. Kongensgade 72**  
**Mærk kuerten "Hugo-spil"**

Kuponen skal være os i hænde senest: Onsdag d. 26 februar



# NY AMIGA-BUTIK M

Åbner laaaang lørdag d. 1. februar k

## GARANTI:

8 dages returret  
30 dages ombytningsret  
2 års garanti på næsten alt

## TILBUDENE

I DENNE ANNONCE  
GÆLDER FRA  
1/2 TIL 1/3 '92.

## KØTILBUD

(gælder fra d. 1/2 kl. 9.00 og så længe lager haves.

Gælder kun fra BUTIK)

1 stk. ROCTEC Harddisk 48 MB til AMIGA500 (værdi 4898,-) KR. 1,-

50 stk. Commodore MPS1270 INKJET-printere.

Med SUPERFLOT skrift. Incl. blækpatron (normalpris 1998,-) pr. stk. KR. 1498,-

25 stk. M3 AMIGA mus. Ergonomisk design med gode knapper pr. stk. KR. 98,-

500 stk. musemåtter god kvalitet, vælg RØD/BLÅ  
(normalpris kr. 68,-) pr. stk. KR. 28,-

## AMIGA PAKKETILBUD:

AMIGA500 med 4 spil og SPEEDKING-joystick (værdi kr. 298,-)  
AMIGA500 med 2 superspil Dragons Lair og DuckTales + 1 joystick  
AMIGA500 Starterkit med tekstbehandling, tegneprg., mus og WB 1.3  
AMIGA500 Grundsæt med mus og Workbench 1.3  
AMIGA500PLUS med KickStart/WorkBench 2.0 og mus  
AMIGA500PLUS med Deluxe Paint, 3 superspil og TV-modulator

Ring for laveste  
dagspris  
KR. 3998,-  
KR. 4698,-  
(1 års garanti)



## SMARTSTAND

Kombineret monitorstand og indbygnings-  
kasse. Skjuler ledningsrod, strømforsyning,  
diskdrev m.v. under  
monitoren og giver et  
flot PC-look.

(2 års garanti)

Normalpris  
KR. 298,-

ÅBNINGS-  
TILBUD

198,-



## ÆGTE COMMODORESKÆRM

Den originale Commodore 1084s farvemonitor.  
Giver perfekt billede og stereolyd.  
INCL. KABEL KUN  
(1 års garanti)

KR. 2498,-



## GENIUS TEGNEBRÆT

Præcisionsstyring af alle tegneprogrammer.  
Tegn frihånd eller oven på en tegning.  
Lækkertegnen på tykkelse med en  
almindelig blyant. Erstatte helt musen.  
Opløsning 1000 DPI.

FØR KR.  
2998,-

2498,-

ÅBNINGS-  
TILBUD



## KÆMPE LYD TILBUDSPAKKE !

398,-

698,-



SmartSound Stereosampler giver med det  
medfølgende Intersound program (ltd) mulig  
hed for at sample lyde og musik ind i compu-  
teren, og her lave dem helt om. Lav REMIX,  
snak bag læns og meget andet. ZY-Fi Ste-  
reoforstærker med to højttalere giver din  
AMIGA perfekt lyd og lader dine samp-  
linger komme til ære!

(2 års garanti)

KØB BEGGE DELE  
FOR KUN

798,-

## MASSER AF PRINTER-TILBUD:

Til alle modeller medfølger farvebånd og kabel!

### CITIZEN:

Citizen 120D 9 nåle s/h 2 års garanti kr. 1598,-

Citizen 124D 24 nåle s/h 2 års garanti kr. 2498,-

### STAR:

Star LC20 9 nåle s/h 2 års garanti kr. 1898,-

Star LC200 9 nåle farver 2 års garanti kr. 2698,-

Star LC24-200 24 nåle s/h 2 års garanti kr. 3398,-

Star LC24-200C 24 nåle farver 2 års garanti kr. 3998,-

### COMMODORE (1 års garanti):

MPS 1270 INKJET Superflot skrift med blæk kr. 1498,-

MPS 1550C 9 nåle farver. Meget flot farvemix. kr. 2698,-

Hos os kan du finde alt til din Amiga, f.eks.: 512 kB RAM fra kr. 348,-, m  
mus/joystick-omskifter, kickstartomskifter, bootselector, flere typer Genlocks og a  
RING IDAG OG BESTIL DE

BU-  
TIK



City-Data Shop ApS  
Peder Hvitefeldts Stræde 4  
1173 København K  
Tlf. 33 33 07 27



ÅBNINGSTIDER:  
Man.-tors.: 10.30 - 17.30  
Fredag: 10.30 - 19.00  
Lørdag: 9.00 - 13.00  
LANG Lør.: 9.00 - 16.00



# VILDT I KØBENHAVN!

fra kl. 9.00 med masser af gode tilbud!

## ROCTEC HARDDISKE TIL AMIGA500

Lad dine yndlingsprogrammer suse ind i lyntempo med ROCTEC's nye, hurtige harddiske til foræringspriser!

- Smukt design i formstøbt plast, der perfekt fortsætter Amiga500's linier.
- Autoboot fra Kickstart 1.3 og 2.0.
- Mulighed for at indsætte 8 MB RAM via SIMM-moduler i 2, 4 og 8MB -trin.
- Extern strømforsyning medfølger så Amiga'ens ikke overbelastes.
- Indbygget, støjsvag mini-blæser holder "hovedet koldt" på harddisk og RAM.
- Usædvanlig pålidelig kvalitet - derfor 2 års garanti!
- Superhurtig access: 16 mS!



48 MB KR. **4898,-**  
107 MB KR. **6898,-**  
(2 års garanti)

## 2 MB RAM med 1 MB CHIPMEM

Roctec's nyeste 2 MB RAM-kort til Amiga500. Leveres fuldt bestykt med 2MB RAM og både GARY og CPU adaptor, så du kan udvide din CHIPMEM til 1MB\*) og din FASTMEM til 2 eller 2,5 MB. Roctec's 2MB RAM-kort er suveræn kvalitet - derfor får du 2 års garanti.



ÅBNINGSTILBUD: Hele sættet kun KR. **1398,-**  
\*kræver FAT AGNUS 8372, der dog sidder i alle nyere modeller SPAR 298,-

## DISKETTE TILBUD!!!

100 STK. 3,5"  
noname KUN KR. **398,-**  
I 10stk.s-æsker med labels

## ZYDEC HÅNDSCANNER

Overfører direkte tegninger, fotografier o.lign. til tegneprogrammer, tekstbehandling o.s.v. Scanneren føres blot henover billedet - og VUPTII! så er det på skærmen, Opløsning 400 DPI. Variabel lysstyrke.



TILBUD INCL. SOFTWARE KUN **1998,-**

## THE COMPLETE COLOUR SOLUTION

Nu kan du uden problemer tage farvebilleder direkte fra almindelig video-båndoptager eller kamera ind i din Amiga på kun 1 sek. De flot digitaliserede billeder kan ændres i f.eks. Photon Paint, sættes ind i tekst behandling og databaser eller printes ud. Med Vidi-Grab kan du endvidere lave små, animerede s/h-film.

The Complete Colour Solution er en komplet pakke, der indeholder følgende:

- Vidi-Amiga digitliser
- Vidi-RGBsplitter
- Vidi-Chrome (farvedigitaliseringsprogram)
- Vidi-Grab (REALTIME framegrab og animeringsprogram i s/h)
- Photon Paint (HAM tegneprogram)

The Complete Colour Solution er markedets absolut hurtigste system, der langt overgår sine sløve og upraktiske konkurrenter - se blot de viste udklip fra tests i engelske blade. Er du stadig i tvivl?  
- Så ring straks og rekvirer demodisk og informationsmateriale!



Div. testudklip: MICRO-MART: "Jeg har lavet flere kvalitetsbilleder i den korte tid jeg har haft Vidi, end jeg nogensinde fik lavet med Digi-View." ZERO: "Vidi-Amiga er den bedste digitliser for under kr. 7000,- og jeg har prøvet dem alle."

Samlet normalpris kr. 4294,-

Pakketilbud: **kr. 2998,-**

## ZYDEC 3,5" DISKDREV

Engelsk topkvalitet. Støjsvag præcis onsmekanik fra Citizen. Gennemført bus, afbryder, støvklap og luftindtag med støvfilter. Lille og handy, kun 29 mm høj. Kan man vælge andet?



INCL. CLEANER-DISK KUN **898,-**

## ACTION REPLAY MK3

Nyeste version af den mest kraftfulde udvidelse til Amiga. Giver bl.a. evigt liv i spil og 50 nye kommandoer til DOS-hjælp, og den store maskinkodemonitor. BURSTNIBBLER og Freez knap til kopiering af ALT!  
Masser af andre funktioner - ring og bestil den gratis informationsfolder!  
"Det Nye Computer" nr. 1-92 skrev i test: "...absolut anbefalelsesværdigt..".



A500-vers. kr. **1198,-**  
A2000-vers. kr. **1298,-**

...masser af mus fra kr. 198,-, 25 forskellige slags joystick fra kr. 98,-, og andet videoudstyr, masser af spil og andet software og meget meget mere....  
**DET NYE '92 KATALOG!**

**POST-ORDRE**

**42 28 87 00**

**BMP-DATA**  
Industrivej 19, 3320 Skævinge

Ring og bestil eller send din bestilling pr. brev.  
Vi sender til dig **OMGÅENDE!**  
Porto for forsendelse kr. 20,-  
uanset vægt  
Efterkravsgebyr kr. 25,-



# DANSK VIRUS-CENTER

**Nu har Danmark fået sit første virus-center, hvor alle der har virusproblemer kan få hjælp!**

**Af Erik Løvendahl Sørensen**

Computer-virus er blevet et virkeligt problem for mange Amiga-ejere inden for de sidste par år. For 2-3 år siden var antallet af forskellige virus såmænd ikke større end de kunne tælles på en hånd. Siden er antallet af nye virus gået katastrofalt hurtigt.

Idag har vi således mere end 250 forskellige Amiga virus og hvad VÆRRE er, hvert år FIRE-DOBLES antallet. Skal vi have mere end 1000 Amiga-vira i 1993? Ja, det vil tiden vise, men alle prognoser fra både Amiga, PC'er og Macintosh-computerne sandsynliggør det desværre alt for tydeligt.

## **Alt kan give virus**

Efterhånden har alle Amiga-ejere stiftet bekendtskab med op til flere forskellige virus. Ja, selv en af Computers harddiske har for nyligt været inficeret med virus, så kom ikke og sig, at virus-problemer kun er noget man kan få, når man "roder" med piratkopier eller lignende. Tidligere var det god latin at fråde folk, at omgås de såkaldte "Pirat-programmer", hvis man ville undgå virus.

Idag er situationen desværre en helt anden. Man kan stort set risikere at få virus fra alt og alle: F.eks. fra de såkaldte "Coverdisks" på de engelske computer-magasiner, fra original software købt i danske eller udenlandske forretninger og sidst men ikke mindst fra BBS'er, hvis man har modem og uploader programmer.

I år er der f.eks. spredt ikke mindre end 4 engelske coverdisks med virus på. Den sidste virusinficerede disk blev udsendt så sent som i december 1991 af "Amiga User International", og var inficeret med "Saddam Hussein", en virus, der er særdeles farlig og meget vanskelig at fjerne.

Med hensyn til original software,

så hører det gudske lov til sjældenhederne, at der er virus på programmer i forseglede æsker. Langt oftere sker det desværre, at personalet i computer forretningerne, uforvarende kommer til at smitte disketterne, når en kunde skal have demonstreret et program. Eller måske, når ekspeditoren lige selv skal have tiden til at gå inden den næste ekspedition.

Et helt enkeltstående eksempel fra en forretning, der nu er gået fallit viste, at ca 75 % af de solgte programmer i forretningen var inficeret med virus. Det var måske en medvirkende årsag til falliten? Hvem ved...?

## **EN FREMTIDIG KATASTROFE?**

Fortsætter udviklingen, som hidtil vil vi have mere end 10.000 Amiga vira i 1996. Denne udvikling forsøger vor organisation selvfølgelig at bremse, idet vi mener at det er uacctabelt at andre skal have lov at ødelægge vor glæde ved at have en computer; men.... det kræver selvfølgelig, at vi også får hjælp fra jer på forskellig måde, og, at I støtter vort arbejde, ellers lykkes det ikke!

Det kan være interessant at sammenligne med PC vira'erne idag, hvor vi nu har ca. 1000 virus. En tilsvarende prognose, som den ovenstående viser at vi får ikke mindre end 25.000 PC vira i 1996.

## **Sikker hex**

Det er selvfølgelig klart, at man kan føle sig meget usikker, når man får en virus ind i sin computer. Hvad gør man, som almindelig Amigaer? Skal man sælge sin Amiga og opgive det hele, som jeg har hørt flere har gjort, eller hvad? Mange nybegyndere starter med "brask og bram", får massevis af disketter fra "vennerne", og når aldrig at sætte sig ind i de mere grundlæggende ting: "DET GÅR JO GODT NOK, IKK"! Men efter en måned eller to, så kommer regningen: Efterhånden er der ikke nogen af disketterne, der virker. Er computeren defekt eller hvad? Det hele startede jo lige så godt!

En vigtig regel blev tilsidesat: "SKRIBEBSKYT DINE DISKETTER", og hold dem skrivebeskyttet ALTID. Er det nødvendigt at fjerne skrivebeskyttelsen, så



**Martin Harboe og Peter Elbek er de to drenge bag Danmarks første Virus-center, hvor Amiga-ejere kan hente hjælp og vejledning i forbindelse med computer-vira.**

sluk først din Amiga i ca 60 sekunder, så kan det aldrig gå helt galt med virus. Du kan godt nok få virus på dine disketter, men du forhindrer, at virusen får mulighed for at brede sig på dine øvrige disketter. Sikker hex, hvad er det? Ja, i disse tider kan man ikke være forsigtig nok med, hvem man indlader sig med. Sjusker man med sit sexliv kan det betyde døden.

Det samme kan næsten siges, når det drejer sig om din computer. Byt aldrig spil med nogen du ikke kender, og slet ikke i skolegården. Her får du måske godt nok nogle gode spil, men helt sikkert også virus, hvis du ikke passer på.

Det vil sige: Lær at sige nej tak, ellers kan det koste dig dyrt! Husk, at alle fornuftige mennesker dyrker "SAFEHEX", så indlad dig ikke med hvem helst. Det kan du komme til at fortryde bittert senere.

## **Safe Hex international**

Vi er en gruppe på ca. 250 mennesker fra hele verden, der har forsøgt at tage kampen op for at øge datasikkerheden. Vor organisation har vi kaldt "Safe Hex International". Bekæmpelsen sker på mange fronter, således laver vi bl.a. programmer, der bekæmper virus, (de såkaldte viruskillere). Vi har også udsat en dusør på 1000 dollars for anmeldelse af virus programmører. Bestemt ikke af "blødtørstighed", men for at AFHOLDE pro-

grammørerne fra at skade vor computer hobby. Kan de ikke afholde sig fra det, så mener vi, at lovgivningsmagten må tage affære med bøder eller fængselsstraf.

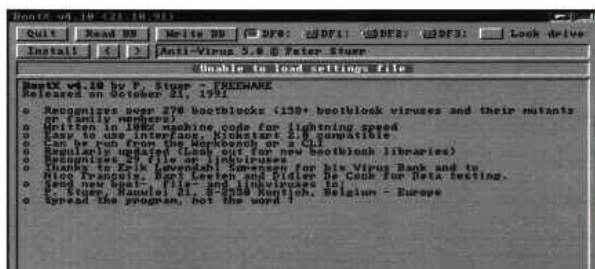
Indsamling af nye virus er et område vi arbejder meget med. Vi analyserer de nye vira folk sender til os, og bruger vira'erne til opdatering af vores "killere". Kender I nogle der ligger inde med PC eller MAC virus vil vi være meget taknemmelige for, hvis I ville sende dem til os. Vi håber, at vi kan opbygge både PC og MAC afdelinger rundt omkring i verdenen, her i 1992.

Et meget vigtigt punkt er vor lobbyisme, det vil sige vor påvirkning af medier, politikerne og lovgivningen i de forskellige lande. Mange lande har nemlig slet ikke love om datasikkerhed, og journalister i f.eks USA anbefaler stadig viruskillere såsom VirusX, der er to år gammel og håbløst forældet. Der er såmænd nok at tage fat på.

Her i 1992 når vi måske et af vore store mål, idet vi gennem et af vore danske EF medlemmer, Freddy Blak (S) er med til at fremsætte lovforslag om en harmonisering og skærpelse af lovene om datasikkerhed i EF.

Hverken hackere eller virus kender som bekendt grænser, så skal der gøres noget effektivt, ja så kan det ikke nytte, at enkelte lande kører "friløb", når de slet ikke har nogle datalove, og lader det gå ud over os andre.





BootX i den nyeste version genkender over 270 virus- og fjerner dem, hvis de findes!



ZeroVirus er et hurtigt anti-virus program, der er let og enkelt at gå til.



VT tester næsten for alt, hvad hjertet begærer. Sproget er godt nok på tysk, men der medfølger en dansk oversættelse af manualen.

## Gratis hjælp i Danmark

For nylig har "Safe Hex International" oprettet viruscentre i en del lande.

Der er allerede etableret viruscentre i tolv lande, Holland, Østrig, Italien, England, Grækenland, Italien, USA, Tyskland, Belgien, Spanien, Sverige, Australien, Tjekkioslovakiet, Danmark, og mange flere er under opbygning. Disse viruscentre er tænkt, som service for almindelige computer-ejere, som kan få GRATIS hjælp her. Ja, ikke nok med det; man kan få de nyeste viruskiler for et ganske lille beløb og med på flere hundrede siders vejledninger, nu også på dansk, fra vort nye viruscenter i Danmark.

Hvem står så bag dette nye viruscenter, og hvad glæde kan vi have af dette nye viruscenter?

Vi har besøgt viruscenteret, og har selvfølgelig en masse spørgsmål til Martin Harbo og Peter Elbek, der har startet centret for et par måneder siden - se interviewet i boksen.

## DNC: Hvordan startede dette nye virus center?

MH: Ja det startede for et par måneder siden med, at vi fik fat i "THE NEW SUPER-KILLERS", disketten med viruskiler fra "Safe Hex International". På denne diskette, som desværre var på engelsk, stod der en opfordring til at danne et viruscenter, og oversætte disketten. Det synes vi var en god ide, da mange mennesker jo ikke kan andet end lidt "skoleengelsk", og har svært ved at forstå de specielle engelske computer ord. Det kan såmænd være svært nok at forstå selv på dansk.

Vi havde på det tidspunkt fået flere virus på vores egne disketter og havde selv kun ganske lidt kendskab til computer virus. Ja vi havde faktisk kun kendskab til virus fra fjernsynet, hvor Postgiro's "Fredag d. 13'tende" og "AIDS"-virusen har været omtalt. Så vi lærte en del om virus ved at læse de mange siders tekst og bruge viruskilerne til at fjerne virus med fra vores disketter.

## DNC: nu er i jo to om dette viruscenter, hvorfor nu det?

PE: Ja Martin begyndte med at oversætte alle de engelske vejledninger til de forskellige viruskiler og artiklerne på disketten. Men det viste sig hurtigt, at det var en ret stor mundfuld at gå igang med, derfor trådte jeg ret hurtigt til, der var jo over hundrede siders tekst, som skulle oversættes, og vi har jo også vor skole at passe.

## DNC: hvorfor oversætte alle disse vejledninger til dansk, folk kan jo bare bruge viruskilerne, kan de ikke?

PE: Jo nogle kan da, men andre, og det er desværre rigtig mange, kan ikke engelsk

nok til at finde ud af hvordan de skal gøre. De sidstnævnte vil nok få stor gavn af vor viruskiler disk, og ikke mindst nybegynderne! Andre tror desværre, at DE kan. Med det resultat, at de har en mængde virus på deres disketter, eller hvad der er værre... måske virus på deres harddisk.

## DNC: Har i noget indtryk af, hvor udbredt virus er her i Danmark på vor Amiga?

PE: Ja det kan være svært at udtale sig om, men et forsigtigt skøn er, at der nok er ca 200.000 disketter, og ca. hver 15'ende harddisk, der er inficeret med virus idag. Det kan måske lyde af meget, men det er desværre ikke så sjældent, at folk ringer os op, og fortæller at de har opdaget, at måske over hundrede af deres disketter er smittet med virus, eller at de har fundet 2-3 forskellige virus på deres harddisk.

## DNC: Hvordan kan det være, at folk ikke opdager at de har fået virus, det lyder mærkeligt, at man kan have over hundrede disketter med virus, uden at man opdager det?

MH: Nu er det sådan, at måske kun 1/5 af virus'erne er destruktive, derfor kan det tage noget tid før, at man opdager det. Men en del virus kan også sprede sig skjult i et stykke tid for så pludselig at slå ned som et lyn, og sprede død og ulykke i blandt dine disketter. Men det kan også ske, at man opdager virusen langsomt hen ad vejen ved, at flere og flere af ens disketter får read/write errors, guru'er eller lignende fejl. Måske tror man i første omgang, at det er computeren, der er noget galt med; men det er det sjældent!

## DNC: Hvordan kan i hjælpe folk med virus, og hvordan får man jeres virus-kiler diskette?

MH: Man kan skrive til os, og få vores disketter viruskiler-disk for 20 kr, f.eks. pr. diskette. De 20 kr er inklusiv diskette og porto, så vi synes ikke, at det er særligt dyrt.

Denne disk er nok en god start for alle, der ikke har det store kendskab til computer virus. Men i den forbindelse er det meget vigtigt at nævne at man "SKAL" sørge for at holde sig ajour, og måske anskaffe en ny version hver 3-6 måned. Det afhænger af, hvor mange nye programmer man får. Husk på, at på nye programmer ligger måske også nye virus, og så har man risikoen for et virus-angreb være ret stor.

Man er også meget velkommen til at ringe og få vejledning, hvis der er noget man ikke kan finde ud af, det er en ærlig sag, og computer virus kan i mange tilfælde være noget svært noget at få bugt med.

## DNC: I skriver, at jeres viruskiler er copyrightet og ikke må udnyttes kommercielt. Tror i, at folk vil overholde dette?

PE: Ja, nu skal man jo ikke tage alt her i livet for bogstaveligt. Vi har bestemt intet imod, at folk kopier disketten til deres venner og lignende, tværtimod: det vil kun glæde os. Men det har været et meget stort arbejde at oversætte alt til dansk, og ikke mindst at holde disken ajour hele tiden. Derfor håber vi, at folk godt vil unde os de par kroner vi tjener på hver disk. Vi har jo udgifter til telefon og meget andet, der skal betales.

Men det er jo ikke selve viruskilerne programmerne vi har copyrightet, kun vores oversættelser på dansk. Så vi håber, at alle seriøse BBS'er og lignende vil respektere dette. Ellers kan de jo risikere, at de er med til at ødelægge en god ide, og så stopper vi måske igen, hvem ved?

## DNC: I samarbejder med de forskellige programmer, der laver virus kilerne på jeres disk?

MH: Ja, vi samler nye virus ind til programmerne og hjælper dem ved at opfordre folk til at sende et lille beløb som tak for deres program.

Specielt når det drejer sig om viruskiler, vil vi opfordre alle til at betale denne shareware afgift, idet de bedste viruskiler er stort set er shareware programmer idag. Dette KAN desværre nemt stoppe, hvis programmerernes arbejde ikke bliver påskønnet. Har du f.eks nogle penge du ikke har omvækslet fra en rejse, så send dem til en af programmerne, men husk, at du må

kun sende sedlere, mønter omvæksles ikke i bankerne.

En dansk 50'er var nok heller ikke af vejen at sende. Det er slet ikke nødvendigt at sende større beløb, bare der er tilstrækkeligt mange, der gør det. Husk på, at viruskiler programmerne aldrig bliver færdige med deres program, idet programmer hele tiden skal opdateres, når der kommer nye virus. Mange af programmerne bruger 10-20 timer af deres fritid, hver eneste uge året rundt, så jeg synes godt, at lidt økonomisk støtte er rimeligt her. Forøvrigt er der 15-20 viruskiler programmerne bruger i vor gruppe "Safe Hex International". Der er da også både programmer i gruppen, der laver kommercielle (købe) programmer og folk, der laver freeware- eller shareware programmer.

## DNC: Mange er nok interesseret i hvilken viruskiler, der idag er den bedste, har i noget bud på det?

MH: Det er faktisk et meget vanskeligt spørgsmål at besvare. BootX version 4.13 er nok den bedste all-round viruskiler, men VT version 2.35, der er en tysk viruskiler, er nok den bedste, hvis man har harddisk, idet det er den viruskiler, der bliver hurtigst opdateret og samtidig er den særdeles god til at checke med for file-virus.

Faktisk kan man godt have nådigt at bruge 4-5 forskellige, idet de hver især har sine fortrin.

## DNC: Hvad er det for noget med en dusør på 1000 dollars, der er udsat og hvem udbetaler alle disse rare penge?

PE: Pengene er doneret af vore medlemmer, dvs. at de har skrevet under på at de vil give pengene, når vi får en anmeldelse, og når anmeldelsen kan føre til politistignelse af den pågældende, der har lavet virus. Folk, der "kun" spreder virus til andre er vi ikke ude efter, selvom det måske nok var på sin plads. Vi tager ikke hensyn til om, det er PC virus eller andre typer; vor virus dusør gælder for ALLE typer computer virus. Der står snart 3000 Dollars i vor dusør fond. Nu venter vi bare på nogle anmeldelser.

## DNC: Man hører en masse om fæle virus, er der nogle virus, der er særligt farlige eller udbredte i øjeblikket?

MH: "Saddam Hussein" virusen er nok en af de farligste virusser, der samtidig er utroligt udbredt. Den lægger sig i L/dr istedet for Disk-validatoren og har samme filstørrelse 1848 bytes. Alle eksekverede filer på en smittet disk får lige "write errors" og kan kun repareres 100% med en viruskiler, som hedder "Schwarzkopf", som også er med på vor nye virus-kiler disk.

## DNC: Ja så har vi lidt, der er nok nogle af Det Nye COMputers læsere, der gerne vil have jeres navn og adresse for at bestille jeres nye danske virus-disk, hvad gør de?

MH: Ønsker de vores viruskiler disk, ser vi helst at de skriver til os og lader være med at ringe. Vor telefon er faktisk kun til folk, der har forskellige virus problemer og dem kan vi kun hjælpe, hvis de har en af de nye viruskilerne: Husk, på at gamle viruskiler kan ikke finde nye virus. Men her vor adresse:

Fakta:

**SAFE HEX INTERNATIONAL DK:  
MARTIN HARBO  
SENSOMMERVEJ 167  
8530 HJORTSHØJ  
VIRUS HOTLINE: 86 22 94 01  
KUN MELLEM KL. 1900-2100  
PETER ELBEK  
BLOMSTERVANGEN 11  
8250 EGÅ  
VIRUS HOTLINE: 86 22 25 81  
KUN MELLEM KL. 1900-2100**



# Labels + visitkort i stribevis med Prof. Page

**V**i hopper ud i den 2. artikel om desktop-anvendelser. Artiklerne handler om brugen af Professional Page, der på samme tid er det mest udbredte og det mest fleksible Amiga DTP-program. I denne lektion ser vi nærmere på teknikkerne omkring fremstilling af visitkort og labels - noget alle har brug for.

Målet er, at du får ny inspiration, friske idéer og en effektiv arbejdsgang. Hvis du fulgte med i sidste nr., kan du springe de første par afsnit over denne gang.

## Et par "grundtrin"

Inden du begiver dig ud i arbejdet med Prof. Page, skal et par begreber først sættes på plads. I højre side af skærmen finder du arbejdsredskaberne:



## Tastatur-genveje er mere effektive

Når der i kurset her f.eks. står **A+[f]**, betyder det, at du skal nedtrykke den højre Amiga-tast samtidig med bogstavet F.

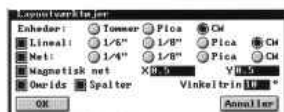
Professional Page kan betjenes via rullegardin-menuer, som du trækker ned med højre muse-knap, eller via tastatur genveje (shortcuts), der er langt det hurtigste. Der er meget tid sparet, hvis du fra starten vænner dig til at bruge tastatur genveje.

Menuerne kan så betragtes som en slags indbyggede "stik-ord", når det kniber med at huske. For en ordens skyld viser vi menupunktets navn i en parentes efter tastatur genvejen - f.eks. således: **[F6]** (Skrift/Snit/Fed). Arbejder du med en engelsk version 2.0, vil du opdage, at tastaturgenvejene i den her benyttede danske version 2.1dk, stemmer fint overens. Det er også en behagelig detalje, hvis du senere skifter fra den engelske til den danske.

Bemærk i den forbindelse, at du kun kan skifte opad i versionsnumrene, hvis dokumenterne skal kunne indlæses - med andre ord: *there is no way back!*

## Værktøjer indstilles

Som det første bør du altid indstille layout værktøjerne via **[Alt]+[t]**, (Valg/Layoutværktøjer):



Efter ovenstående indstillinger er foretaget, klikkes på OK.

## Ti visitkort, tak!

Vi skal bruge en frisk A4-side. Nu vælges **[Ctrl]+[n]** (Side/Opret/fra Standard). Her indstilles papirformat og margener i den valgte enhed (centimeter):



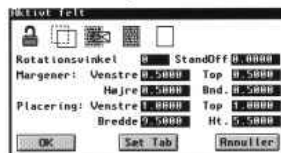
OK, og siden kommer frem på skærmen, og kan nu betragtes i 5 forskellige zoom-trin. Prøv dem med **A+[5]**, **A+[4]**, **A+[3]**, **A+[2]** eller **A+[1]** (Valg/Zoom).

Visitkort kan have mange størrelser, men det mest almin-

delige er 9,5 cm i bredden og 5,5 cm i højden. Målet passer oven i købet fint til placering på et A4-ark med to lodrette rækker a' 5 stk. Der bliver således også plads til nogle "skærmærker", som vi senere indstiller for at gøre det nemt at udskære visitkortene nøjagtigt. Bemærk at du under (Side/Opret) valgte 1 cm margen hele vejen rundt og 2 spalter; - det var altså ikke helt tilfældigt.

## Lav selv første kort

Vælg nu 'nyt felt'-redskabet og afsæt feltet til det første visitkort øverst i venstre spalte - følg koordinattælleren øverst på skærmen, mens du holder venstre museknap nedtrykket, og sørg for at komme tæt på 9,5 og 5,5 cm. Tæt på er godt nok, for det magnetiske net på 0,5 x 0,5 cm hjælper dig. Vælg igen pil-redskabet og dobbeltklik (Felt/Ændre/Aktiv) i det netop afsatte felt. Fig. menu vises:



Her ændres de 4 margener til 0,5 cm, for at give visitkortet "luft" langs kanten, før tekst fyldes på.

## "blyanten" spidises

Nu vælges tekst-redskabet og efter klik i visitkortet vælges skrifttype, størrelse, justering og linieafstand. Først udpeges skrifttypen via **A+[f]** (Skrift/Skrifttype/Ny) - vælg (CG)Times denne gang.

Dernæst vælges størrelsen med **A+[.]** (Skrift/Størrelse/Ny) til 14 pkt. Linieafstanden (skydningen) indstilles til 110 % relativ via **A+[y]** (Skrift/Skydning):



Og til slut indstilles justeringen til lige venstre kant via **A+[L]** (Skrift/Justering/Venstre).

De første 2 linier skal være med fed skrift - derfor trykkes nu på **[F6]** (Skrift/Snit/Fed), og endelig kan teksten indskrives:

Læseeksport  
Dirk Didrikson

Resten skrives i alm. skrift **[F10]**  
Gittersvinget 6  
8700 Horsens  
Tlf.: 75-649999  
Fax: 75-649998

Nu skiftes til 8 punkts størrelse via **A+[.]** (Skrift/Størrelse/Ny), og resten skrives:

\* kommer overalt i landet  
\* låsen er altid åben efter Dirk

Nu er teksten på første visitkort færdig, og klar til at blive kopieret ud på de 9 andre. Det gøres lettest ved at vælge pil-redskabet og trykke **[Alt]+[k]** (Felt/Dubler aktiv) 9 gange. Med pil-redskabet placeres de ni visitkort på A4-siden i to lodrette rækker kant til kant:



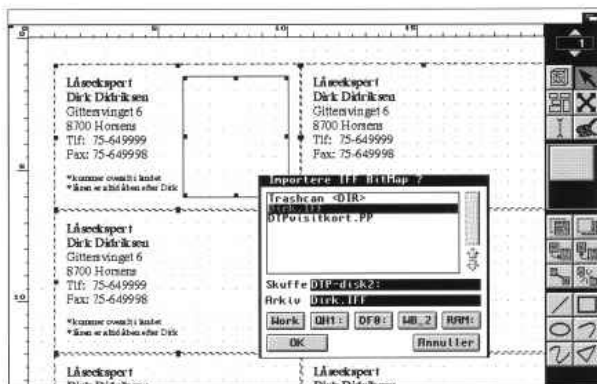
## Billede eller logo fra bitmap grafik

I et tegne/male-program, f.eks. DeluxePaint kan du designe dit logo eller tegne et billede. Det skal nu indplaceres i højre side af visitkortet.

Først vælges 'nyt-felt'-redskabet og feltet afsættes, f.eks. 4 cm bredt og 4,5 cm højt og 0,5 cm fra højre kant, top og bund.

Pil-redskabet vælges igen og grafikken (en IFF-fil) importeres via **A+[g]** (Projekt/Importer/Bitmap grafik).





Grafik importeres i det nye tomme felt på første visitkort.

Grafikken kommer frem i feltet, og kan nu kopieres til de 9 andre visitkort med samme metode, som blev anvendt til tekst-felterne: [Alt]+[k], der gentages i alt 9 gange.

Ved hjælp af pil-redskabet monteres de enkelte grafik-billeder nu i samme position på alle visitkort.

## Skæremærker

For senere at kunne adskille visitkortene med skalpelkniv eller skæremaskine helt præcist, skal der nu monteres skæremærker. Vi tegner ganske enkelt nogle tynde streger ud for grænserne mellem visitkortene.

Først vælges streg-redskabet, dernæst indstilles streghøjde, -bredde og -mønster. Stregfarven sort kan vælges efter tryk på [Shift]+[i] (Tegne/Stregfave). Bredden indstilles via [Shift]+[w] (Tegne/Bredde) til hårlinje tykkelse. Som mønster vælges fyldt linie via (Tegne/Mønster).

## Mange streger små

Første skæremærke "tegnes" fra punktet (0.5, 1.0) cm til punktet (1.0, 1.0) cm.... altså et

0.5 cm langt mærke vandret ud for øverste venstre kant. Næste streg sættes fra (0.5, 6.5) til (1.0, 6.5). Forsæt således hele vejen rundt udenfor selve visitkortene. Det bliver i alt til 12 vandrette streger og 6 lodrette.

Det magnetiske net hjælper dig til at ramme præcist, hver gang. Hvis ikke - så check at det er slået til. Øverst til venstre på linealen ses en lille sort fir-kant, når det magnetiske net er på. Til og fra-kobling sker med [Ctrl]+[s], mens pil-redskabet er valgt.

## 10, 20, 30 ..... print

Det store øjeblik er kommet - vi skal se resultatet på tryk. Hvis du har en PostScript laserprinter vælger du **A+[p]**, ellers **A+[m]**.

Alm. kopipapir har en tykkelse på 80 g/m<sup>2</sup>, men de fleste laserprintere kan klare op til ca. 170 g/m<sup>2</sup>, hvilket er acceptabelt til visitkort. Sørg for at arket kører den mest lige vej gennem printeren, uden skarpe sving.

Ved matrix- og inkjet printere må du prøve dig frem med forsk. papirkvaliteter. Printeren skal blot kunne udskrive på enkeltark.

## Labels på A4-ark

I mange kontorforretninger og boghandler kan man købe selvklebende labels på A4-ark. I mange størrelser og flere vaskes farver. Tykkelsen incl. bagpapir er cirka som tykt kopipapir. De er fremstillet til kopimaskiner og laserprintere, men kan med fordel også anvendes i de mange matrix- og inkjet printere, der kan snuppe et enkeltark.

Under navnet "Fastonal® COPY-laser" fås 18 forskellige størrelser fra 25.4 x 52.5 mm til et 210 x 290 mm (helt A4-ark!).

Vi vil her se nærmere på størrelsen 36 x 70 mm, der bl.a. er velegnet til diskette-label på 3,5" disketter.

## Skærm-skabelon

Når du investerer i en pakke COPY-laser følger der en papir skabelon med. Den skal vi nu også fremstille på skærmen.

Teknikken minder om den netop prøvede på visitkortene.

A4 labels-arkene er sådan indrettet, at der er 0.5 cm i top og bund, der ikke udnyttes. De enkelte labels er monteret i 3 lodrette rækker a' 8 stk. Dette skal vi vide for indstille layout-værktøjerne korrekt. Vælg nu **A+[t]** og indstil her således



Bemærk at det magnetiske net indstilles som en hel labels størrelse. Den præcise højde, Y beregnes således:

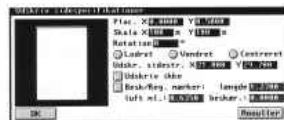
(A4høj - top - bund) / lodret antal  
(29.7 - 0.5 - 0.5) / 8 = 3.5875 cm.

## 24 stk. på en side

Nu skal A4-siden oprettes. Det gøres via [Ctrl]+[n] (Side/Opret/ fra Standard). Følgende parametre indstilles nu:



Egentlig burde top- og bundmargin begge være indstillet til 0.5 cm, men for at kunne drage nytte af det magnetiske net placeres første labels række helt i top og hele arket forskydes i stedet 0.5 cm nedad under udskrift. Det klares allerede nu ved at klikke i "Postscript udskriftsvalg"-feltet nederst, og følgende menu viser sig:



Her indtastes 0.5 cm i Y-feltet. Det betyder, at udskriften forskydes 0.5 cm nedad, hvilket svagt ses på masken i venstre side. Derpå vælges OK nederst og igen OK i 'sideformat'-menuen. A4-siden er nu oprettet.

## Du laver én label

Ved hjælp af 'nyt felt'-redskabet laver du nu en enkelt label øverst til venstre.

Hvis dit magnetske felt er lavet som beskrevet, har du meget let ved at lave labelen i korrekt størrelse. Vælg igen pil-redskabet og dobbeltklik i det nye felt. Indstil nu margenerne således:



Der laves 0.6 cm "luft" i højre og venstre side af hver enkelt label, og 0.3 cm i top og bund. Dels af skønhedssmæssige årsager, mens også fordi det skal være lettere "at ramme indenfor" under udskrift. Husk også, at de færreste laserprintere kan udskrive på den yderste halve centimeter!

## Gem en ren label

På dette tidspunkt bør du arkivere dit labelark, til senere fornøjelse. Vælg **A+[z]** (Projekt/Arkiver som):

## Amiga laver 23

Find nu selv på en god label-tekst, skrifttype og fremhævnings. Når du er tilfreds vælges pil-redskabet igen.

De resterende 23 labels laves hurtigt ved hjælp af [Alt]+[k] (Felt/ Dubler aktiv), og placeres med pil-redskabet. Læg mærke til hvor let de falder på plads, hjulpet af det magnetiske net... smart ikke?



Hvis din PostScript laser er korrekt justeret, kan du ramme plet i første forsøg. Med matrix- eller inkjet printer, skal du nok forsøge et par gange på alm. papir, som du så lægger hen over skabelonen, der fulgte med i labels pakken. På med varten, og go' fornøjelse! DTP-kurset fortsætter i næste nr.

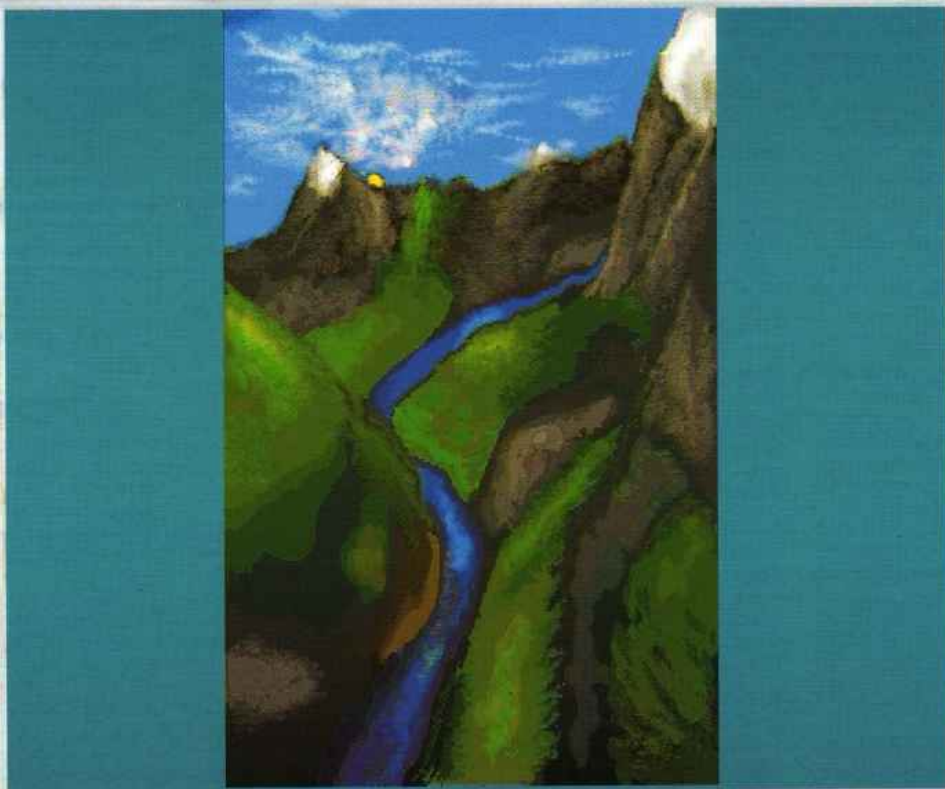


Klar til udskrift på din printer, når skæremærkerne er monteret.



# GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



**"In The Air"**

**V**i har ændret en smule i Gallerys format, dette efter mange opfordringer fra læserne som forståeligt nok ønsker flere billeder og mindre snak! Derfor springer jeg lige ud i det, med førstepladsen denne måned som går til:

**Vidar Hokstad**  
Sørums gate 63  
N-2000 Lillestrøm, Norge

En fin teknik du bruger med Smooth-effekten som gør at der kommer en virkning a la olie-på-stel. Perspektivet er også flot. Sad du virkelig på en bjergtinde, eller hva'?

Jeg kan også lide at du har sparet på farverne, det passer fint med det rå norske landskab, uden at gøre billedet fladt, tværtimod!

**Henrik Pedersen**  
Rahbeksvej 16  
7000 Fredericia

-har lavet billedet "Smerte". Henrik har også gjort brug af smooth-effekten, men han har dog

beholdt de skarpe kanter for ligesom at understrege smerten. Billedet er inspireret frit efter en hovedpinetablet-annonce.

**Rasmus Wernersson**  
Sommerlystvej 15  
3250 Gilleleje

kommer ind på en 3.plads med billedet "Solar-System8" hvor han har eksperimenteret med fill- og smooth-effekterne. Og det er vel et perfekt motiv at gøre det med. Alt er tilladt! Er det mon udsigten over Kattegat du har studeret gennem en stjerneklukkert?

**Peter Nielsen**  
Askevej 2, Ejby  
4070 Kr. Hyllinge

har lavet "Huset" som er fint detaljeret, og her er vi tilbage i den gode genkendelige DeluxePaint stil. Desværre bliver billedet meget fladt. Der er mange måder at arbejde med perspektiv og flader på og der er intet andet at gøre end at gå i krig, og øve, øve, øve...

**Jesper Holm**  
Birke Allé 11  
2660 Brøndby Strand

Endnu et kendt Amiga-motiv. Titlen passer perfekt: "No Life". Hvem gad også være en kugle der bor på et skakbræt?

**Mikkel Hansen**  
Vellensbyvejen 7 Nylars.  
3700 Rønne

-har virkelig gjort sig fortjent til en plads i Galleriet. Mikkel har ligefrem startet et grafik-kursus for sine venner så de kan redde Gallery. Er det ikke rørende? Nej, seriøst er det et fint skykke reklame for soya-sauce!

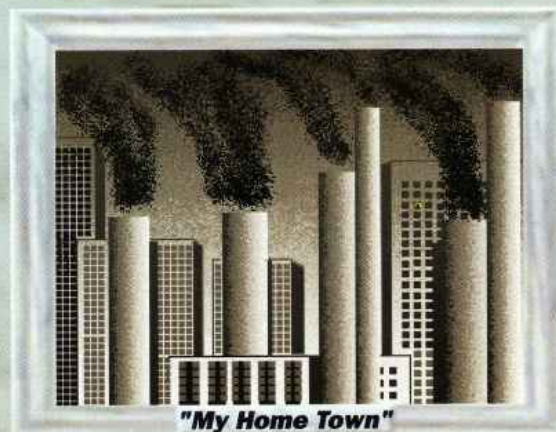
**Frank Sørensen**  
Tinggården 181  
4681 Herfølge

kommer ind på sidstepladsen med dette lidt triste billede "My Home Town". Sådan ser der forhåbentlig ikke ud i din "HomeTown"?

Vi ses i Gallery næste måned!



Ændringer i Gallery til læsernes fordel. Dog stadig med gode skattefrie kroner som præmier til månedens bedste indslag.





# MULTIEVOLUTION

## Arbejd professionelt med din computer

### !Verdensnyhed!

Evolution blev oprindeligt bygget til, at være den hurtigste controller i verden. I den nye superhurtige MultiEvolution kombineres hastigheden med den ultimative Ramløsning, og sikrer dig dermed den hurtigste og mest fremtidssikrede løsning til din A500. Op til 8 MB Ram kan indbygges i controlleren, og er dette ikke nok, kan du v.h.a. Virtual Memory systemet udnytte din harddisk som Ram. Denne metode giver mulighed for op til 100 MB Ram.



#### MultiEvolution. Verdens hurtigste harddisk

Det nytter ikke noget, at have den hurtigste controller, hvis man ikke har en harddisk der kan følge med. Derfor bruges der kun de nye Quantum LPS kvalitetsdrev i MultiEvolution. Med Quantum LPS drev opnås således ved besning 980 kB/s, og ved skrivning 900 kB/s med standard Amiga.

Med acceleratorkort kan der opnås endnu større hastigheder, over 2.2 MB/s med 68020/30 Processor.

#### Lavt støjniveau:

Brugen af de nye Quantum LPS har endnu en fordel. De forbruger meget lidt strøm, kun 0,2 Ampere. Derfor er det ikke nødvendigt med en ekstern strømforsyning. Harddisken bliver forsynet fra din A500. Derved undgås også den traditionelle ventilatorstøj.

#### Ramudvidelsen:

Op til 8MB Ram kan indbygges i controlleren, udvides nemt v.h.a. de nye SIP-moduler.

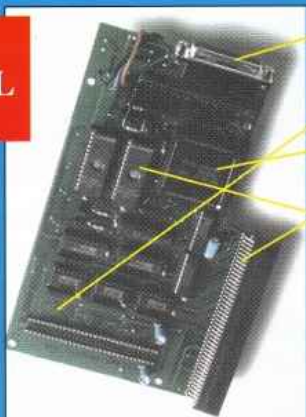
#### Flot og smart slim line design:

Den ekstremt lille MultiEvolution (20 cm x 10 cm x 5 cm) sikrer dig, at du nemt og ugeneret kan bruge din computer.

#### Virtual Memory:

Som noget helt nyt, er der med MultiEvolution's Virtual Memory System ubegrænsede muligheder for, hvor meget ram du kan have i din A500. Virtual Memory er en teknik, hvor man udnytter en del af harddisken som Ram. Systemet fungerer på den måde, at man bruger en del af den rigtige Ram som mellemled mellem CPU og harddisk. Når man bruger en adresse, der ligger på harddisken (Virtual Ram), så flyttes den blok, der indeholder den efterspurgte adresse, ind i den rigtige Ram. Når man på et tidspunkt skal bruge en adresse, der ikke ligger i den indlæste blok, så skrives blokken tilbage til harddisken igen, og en ny blok indlæses. På denne måde er det muligt, at have f.eks. 100 MB Ram til rådighed. For at styre denne proces, er det nødvendigt med en MMU (Memory Management Unit), som sidder på de fleste acceleratorkort.

**DANSK  
MANUAL**



Extern SCSI Port tillader let tilslutning af op til 6 ekstra enheder på SCSI bussen (Tape Streamer, Optisk pladelaager, SyQuest m.m.).

Sokler til 2-8 MB Ram, nemt at installere v.h.a. SIP-moduler. 52 eller 105 MB Quantum LPS kvalitetsdrev, sikrer en pålidelig løsning.

MultiEvolution's ROM-SCSI-Driver.

86 poler Tilslutningsport til Amiga's Ekspansionsport.

AutoBoot ROM, MultiEvolution autobooter under kickstart 1.2, 1.3 og 2.0.  
52 MB Quantum LPS

**MultiEvolution m. 52 MB LPS HD:**

Normalpris  
Intro-Rabat

Kr. 6.995,-  
Kr. 2.000,-

Introduktionspris

Kun Kr. 4.995,-

# EVOLUTION Danmark

For mere information eller nærmeste forhandler

Tlf 31 79 09 96 \* Fax 31 79 03 50

Forhandlere er velkomne



**DNC**  
**COMIX**

OVERALL  
**100%**

FEB  
NO.5

APPROVED BY THE  
COMIX CODE  
AUTHORITY

DET ALLERBEDSTE SPIL-ANMELDER MAGASIN I HELE UNIVERSET!

# GAMEPLAY

## INDEX

Alien Breed .....	31
Battle Isle .....	32
Cardinal of the Kremlin ..	39
Knights of the Sky.....	41
4D Sports Boxing ....	42
Microprose Golf .....	42
Robocod .....	30
Rugby: World Cup ...	31
7 Colors .....	43
Shadow Sorcerer ....	43
Simpsons .....	40
Smash TV .....	40
Suspicious Cargo .....	39

De anmeldte spil er venligst  
stillet til rådighed af SuperSoft,  
Sofiech, Daisy Soft og diverse  
softwarehuse.

**A**CTION  
PACKED  
ISSUE!



BATTLE ISLE...32



ROBOCOD...30



SMASH TV.....40



# ROBOCOD

## Millenium



**L**angt oppe på Nordpolen ligger Julemandens værksted. Det ved enhver. Men vidste du også, at den hvidskæggede herre er blevet taget som gidsel? Jo, du læste rigtigt...

Det er den onde "Dr. Maybe", der har indtaget Julemandens legetøjsfabrik, og nu har han oven i købet pillet ved alle legetøjsmaskinerne, så de ikke længere fabrikerer almindeligt, fredeligt legetøj. Produktionen er nu koncentreret om aggressive teddy-bjørne, dødbringende dukker og andre fæle sager, der absolut ikke hører hjemme under uskyldige børnefamiliers juletræer. Men der ender de, hvis nogen ikke gør noget.

Her kommer du ind i billedet. Dit navn er Pond... James Pond. Siden din sidste opgave (som kvikke læsere vil erindre foregik den til søs), har du været i intensiv træning på spion-skolen, og det har resulteret i, at du har fået en del nye evner. For eksempel kan du trække dig ind i et beskyttende metal-hylster, som gør det af med fjenderne, hvis du lander på dem. Du kan også strække dig adskillige skærm længder opad. På den måde kan du gribe fat i platforme og ting, der ellers ville være uden for rækkevidde.

For jo, Robocod er et platformspil. Dem er der efterhånden lavet nogle stykker af, men



**AMIGA - James Pond kan dræbe fjenderne ved at hoppe på dem - hvis han altså husker at skifte til sit metal-outfit!**

det her er absolut et af de bedste jeg har set i meget lang tid. Og det er der mange grunde til.

For det første er spillet enormt. Du starter i sneen uden for legetøjs-værkstedet, og herfra skal du gennem nogle porte, der hver især fører til en af spillets "verdener". Hver verden har sit eget tema - alt afhængigt af, hvilke julegaver der bliver produceret i den pågældende afdeling af fabrikken: Legetøj,



**AMIGA - Spillet er en fryd for øjet. Grafikeren burde søge job i Disney-studierne!**

chokolade, sportsartikler... variation er der nok af.

Målet på hver bane er at indsamle nogle store pingviner, som Dr. Maybe har udstøpet med bombeladninger. Når du har samlet alle pingvinerne, kan du via den blinkende udgang gå videre til den næste bane - og så fremdeles. Faktisk kan man ret hurtigt løse spillet, hvis man begrænser sig til kun at gøre det mest nødvendige, men i praksis kan man simpelthen ikke lade være med at "gå på opdagelse". For hvilke spændende overraskelser lurer der mon ikke omkring det næste hjørne?

Spillet er fyldt til bristepunktet med spændende overraskelser! Det vrirler med drilske puzzles, indbringende bonus-ikoner, enorme end-of-level monstre, og den farvestrålende grafik er fyldt med hentydninger og parodier på kendte spil, film, musikgrupper etc. Spildesignerne er tydeligvis begavet med en dejlig frisk humor, og hver gang man spiller, opdager man noget nyt. Så Mario-brødrene, Giana-søstre, Kiwi-fuglen, Bit-map-knægten, og hvad de ellers hedder, kan godt pakke sammen. 90'ernes nye platform-stjerne hedder James Pond!

**Søren**

## AMIGA

Kr 375

Grafikken er ekstremt farverig. Det vrirler med store, klare, farvestrålende figurer, og hele spillet er simpelthen en fryd for øjet. Soundtracket er også fint med et par tilpas boblende melodier, der fint understøtter resten af spillet. Robocod er et enormt spil, som kombinerer det klassiske platform-gameplay med en helt uimodståelig charme og variation. Køb det.

Grafik	93%
Lyd	86%
Gameplay	91%

**OVERALL**  
**92%**

## COMMODORE 64

Robocod kommer ikke til 64'eren, men heldigvis findes der jo så mange andre gode platformspil til denne maskine. Prøv for eksempel Rainbow Islands, Bionic Commando, Great Giana Sisters, New Zealand Story... listen er endeløs!



## Alien Breed Team 17

"V i har modtaget det her på den interstellare nødfrekvens," sagde løjtnant Simms og gav en lille, sort mikrosette til oberst Williams. De befandt sig begge på sidstnævntes kontor. Obersten satte sig ned og lagde mikrosetten i multiafspilleren, der automatisk begyndte at afkode indholdet:

"... Kalder I.P.C. hovedkvarter ... I.P.C. agent Johnson her. Serienummer 32132154. Alarm kode rød. Gentager: Kode rød."

En høj hvislen af laserild efterfulgt af et par sygelige skrig fandt deres vej ud gennem de skjulte højttalere, og stemmen fortsatte:

"... Befinder mig i øjeblikket på Intex rumforskningscenter nummer fire. Mig og Stone 54543288 var på vej hjem fra patrulje, da vi fik besked om at tjekke rumstationen... Al kontakt var ophørt... Shit! Det er præcis som i de rumfilm, der kører nonstop på UltraChannel... Stanken, forfærdelig og ubeskrivelig. Og så den første... livsform... Brunlig, store tænder, klør... De er ikke specielt intelligente, men der kommer hele tiden flere... Nogle sover, andre angriber, og atter andre ignorerer os. Hvad har forskerne mon lavet her på centret? Og hvorfor er der ingen spor af dem?"

Igen blev talestrømmen afbrudt af lyden af død. Oberst Williams' ansigt viste ingen følelser.

"Centralcomputeren kører stadig på backup-systemet og har hjulpet med kort over basens dæk og kraftigere våben. Vanskabningerne skal hele tiden holdes væk, og vores ion-maskepistoler er intet værd... ZAK-ZAK-ZAK... Vi fik etableret en SLO-forbindelse, og alle stationens forskningsresultater er transmitteret til satellit X55-2."

"... De fik Stone oppe på reaktordækket... Kom fra alle sider... Jeg har snart heller ikke mere ammunition... Der er dødglat over det hele. Mere og mere organisk, jo længere, jeg trænger frem. Det er ikke til at stå fast, og engang var jeg lige ved at ryge i en affaldsskakt, jeg gled bare. Centralcomputeren bliver ved med at give ordre. Jeg tror, at den er ved at gøre klar til at sprænge basen..."

Der var stilhed et øjeblik.

"Jeg sender det her fra en nødkonsol på dæk fem, og jeg er bange for, at jeg kommer til at dø her... Jeg kan ikke komme ud... Var ved at skyde nogle af svinene, og så ramte jeg et eller andet, der udløste branddøren. Synthstål. Umuligt at trænge igennem, men alligevel kommer der flere og flere af monstre. Der må være en vej..."

Flere sekunders heftigt skyderi afløstes af uventet stilhed.

"... Ikke mere ammunition. Jeg er færdig. Shit! ... Gud, der kommer de næste... Aaaaaarghhhh!"

"Transmission forbi," lød det koldt fra multiafspilleren.

Oberst Williams så op på løjtnant Simms. "De tager dem af det fornødne. 32132154 og 54543288. Og hent så noget mere kaffe."



## AMIGA (1mb)

Kr 375

Intro-sekvensen er imponerende, og det er grafikken også i selve spillet. Handlingen ses ovenfra, men mænd og monstre er alligevel meget detaljerede. For slet ikke at snakke om rum og korridorer, der er overgroet med organiske gevækster. Animationen er helt itop, og lyden er noget nær perfekt med gode melodier og lydeffekter af meget høj klasse. Gameplayet fanger meget af det, der gjorde Alien-filmen så fed. Monstre reagerer ikke ens hver gang, og hvis man er to, kan det absolut betale sig at spille taktisk og dække hinanden. Rambo-typer når ikke liften til dæk tre, før de er spærret inde eller er løbet tør for ammunition. Alien Breed er det mest kompetente actionspil, jeg har set meget længe. Et forgyldt hit!

Grafik	95%
Lyd	96%
Gameplay	91%

OVERALL  
93%

## COMMODORE64

Alien Breed er et udpræget Amiga-spil. Det kommer ikke til 64-eren.

**B**anen ses ovenfra og er meget stor og meget grøn. Spillerne kommer løbende fra et hul i venstre side af skærmen. De er tætbyggede og kraftige, og de er iført henholdsvis blå og røde trøjer. På en radar kan man konstant følge spillernes og boldens position. Radarens størrelse kan ændres med x-tasten. Du kan både spille mod computeren, mod en ven eller deltage i en turnering.

Det lyder som en forsinket (og dårligt skrevet, red) anmeldelse af Kick Off, men det er det ikke. Ved nærmere eftersyn viser det sig, at der er 15 spillere på hvert hold, og at de hvide kridtstreger ligger anderledes, end de plejer i fodbold.

For det drejer sig om rugby. Eller rettere sagt: Om Kick Off med rugby-regler. Spillerne i Kick Off har siddet bolden aflang og udskiftet dommeren. Og med alle bænkevarmerne på banen er der deltagere nok til en ordentlig gang klynge!

En lille sort streg fortæller, hvilken spiller du styrer. Med joysticket kan du manøvrere ham rundt på banen, aflevere bagud til med- og modspillere og sparke bolden fremad.

## RUGBY-THE WORLD CUP

Domark

I mange andre rugby-spil skal brugeren beslutte sig for en af tusind forskellige taktiske opstillinger, før der sker noget, men sådan er det ikke her. Man spiller bare.

Når klyngen er klar, skal der kæmpes om bolden, og det er næsten lige så hårdt som i virkeligheden. Du får ikke græs på knæene, men med garanti sved på panden, når du slider som et svin med at vrikke i joysticket.

Den hurtigste joystick-rytter vinder bolden, og så gælder det ellers om at få den kastet videre i en fart. Løbe, kaste, sparke, blive jorderet, og så er der indkast eller klynge igen.

I starten er det meget sjovt, men efterhånden blev jeg lidt træt af at sidde og vrikke hurtigt med pinden hele tiden. Det er faktisk hårdt for en svagelig anmelder.

Alligevel. Fodboldfolket har haft computerSPILLET i godt to år. Rugbyfolket har netop fået deres. Og de kan ikke gøre for, at fodbold er sjovere og mere afvekslende end rugby, sådan helt grundlæggende.

Jakob

## AMIGA

Kr 375

Spillerne ligner noget, der er faldet ud af Kick Off æsken, og kontrollen føles som noget, der er klippet ud af Kick Off programmet. Kick Off fornemmelsen slog så stærkt igennem, at jeg gang på gang blev overrasket over den aflange bolds uberegnelige hop. Det er flydende programmeret, men... Nåh, ja, det er jo rugby! Lydeffekterne er sparsomme, men fine: Bolden siger "BONK", når den er nede at tage afsæt på grønsværen, og spillerne siger "URGH", når de bliver mast. Rugby-lobbyen i international computerunderholdning har fået deres flagskib.

Grafik	80%
Lyd	83%
Gameplay	70%

OVERALL  
73%

## Commodore 64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Spillerne er små og lidt gnidrede, men kontrollen med dem er udmærket, og de bevæger sig godt. Intro-melodien er rimelig god, og det samme er effekterne. Rugby - The World Cup er en actionudgave af rugby på samme måde som Kick Off er en actionudgave af fodbold. Jeg foretrækker det sidste, men det er givetvis ikke alle, der gør det.

Grafik	70%
Lyd	72%
Gameplay	70%

OVERALL  
71%



# BATTLE ISLE

## Ubi Soft

**W**argames - det er jo de hersens indviklede programmer med tomme-tykke manualer og et afsindigt kompliceret styre-system med kedelig grafik og nærmest ingen lyd. Er det ikke?

Nej, ikke nødvendigvis. Og i hvert fald ikke i dette tilfælde!

Battle Isle er et wargame for alle - også dem, der tror, de hader wargames. Det kan spilles alene eller mod computeren. I begge tilfælde kører spillet i "split-screen". Det vil sige, at

ordrer, går spillet videre - blot sådan, at ham, der før angreb, nu bevæger sine tropper, mens den anden angriber. Selvom dette system reducerer de irriterende ventetider til et absolut minimum, kræver det en del tilvænning. For eksempel skal du være opmærksom på, at dine ordre ikke altid bliver ført ud i livet. Hvis du f.eks. beordrer en tank til at trække sig tilbage, ser du ganske vist dette ske på din side af kortet, men hvis fjenden imens beslutter at angribe tanken, bliver den hvor den er - indtil den får mulighed for at flytte (hvis den da overhovedet overlever angrebet).

Spillet er delt op i 32 levels (16 i to-spiller mode og 16 mod computeren), der hver har form af en ø. De to spilleres hovedkvarter ligger i hver sin ende af øen, og tropperne er som regel spredt rundt på øen. Målet med spillet er at indtage fjendens hovedkvarter eller udslette alle hans hærstyrker. Denne opdeling i mindre "baner", betyder at spillet har en langt bredere appel end de "klassiske" wargames, hvor en hel kampagne sagtens kan tage adskillige timer. Når du gennemfører en bane, får du et kodeord, så du altid kan vende tilbage til den pågældende ø - for eksempel for at se, om du kan forbedre din score.

På trods af det tiltalende ydre, er dette faktisk et fuldblods wargame. Der er adskillige former for fartøjer (både til lands til vands og i luften), og alle de sædvanlige terræn-typer er inkluderet. Og spillet kalder virkelig på såvel taktiske som strategiske overvejelser. Det taktiske kommer ind, når du prøver at opstille dine tropper optimalt (omringe fjendens mest sårbare enheder med dine stærke, etablere en stærk forsvarskæde etc.). Det mere overordnede, strategiske aspekt bliver først rigtig fremherskende på de senere levels. Her begynder der nemlig at komme fabrikker og depoter, som kan udgøre nøglen til sejr. Hvor mange ressourcer tør du sætte ind for at indtage en bestemt våbenfabrik? Skal du straks fare løs på fjendens hovedkvarter, eller vil du hellere lægge en mere defensiv linje, hvor du koncentrerer dig om at forsvare hovedkvarteret? Fordelen ved den sidste strategi er, at du så er tæt på dit hovedkvarter, hvor du har mulighed for at reparere dine militærenheder. Lige indtil værkstedet løber tør for energi...

Der er så utroligt mange aspekter i dette spil, men det hele er så behageligt let at gå til, at selv den mest uøvede begynder straks kan koncentrere sig om selve spillet - ikke manua-



len. Alt er joystick-styret, og i sin præsentation minder Battle Isle mest om et actionspil. Dette er simpelthen alle tiders introduktion til wargame genren!

Søren



**AMIGA - Takket være det velkendte split-screen format kan to spillere kæmpe mod hinanden i "real-time".**



**AMIGA - Endelig et wargame, der ser ordentligt ud.**

skærmen er delt op i to områder - et til hver spiller (eller computeren).

I de fleste wargames skiftes spillerne til at trække. Hvis du har prøvet at spille Warlords, ved du, hvor irriterende det kan være at vente på, at ens modspiller får snøvet sig færdig. Ubisofts programmør ("Blue Byte" holdet, berømt for Pro Tennis Tour II) har fundet på en smartere metode: Takket være split-screen konceptet kan de to spillere scrolle rundt på kortet helt uafhængigt af hinanden. Her udfører de så deres ordre på samme tid. Der er to "turns": Bevægelse og angreb. Mens den ene spiller bevæger sine tropper, angriber den anden, og når de begge er færdige med at uddele

## AMIGA

(Evt. harddisk)

Kr 449

Endelig et ordentligt wargame med ordentlig grafik! De forskellige militærfartøjer er pæne og letgenkendelige, selvom det utraditionelle farvevalg er lidt forvirrende (vi er jo vant til, at fjenden har de røde brikker...). Som prikken over i'et er der flotte start- og slut-sekvenser. Dette spil er absolut pakket flot ind. Lyden er også usædvanlig god for et spil af denne type. Intro-musikken er helt suveræn atmosfærisk med en virkelig god anvendelse af samples. Inde i spillet er lyden knap så god. Musikken bliver hurtigt irriterende, men den kan slås fra. Jeg savnede dog nogle lydeffekter, når ens enheder bevæger sig (lyden af rullende tanks ville have gjort underværker) - nu må vi stort set nøjes med eksplosioner. Men det er jo småting. Battle Isle er det smarteste wargame, jeg har set i meget lang tid. Varmt anbefalet!

Grafik	80%
Lyd	74%
Gameplay	93%

OVERALL  
92%

## COMMODORE 64

Battle Isle kommer ikke til 64'eren, men hvis det er et lettilgængeligt wargame, du leder efter, er der ingen grund til at fortvivle. Prøv f.eks. Theatre Europe (PSS) - en enkel, men meget medrivende simulation af 3. Verdenskrigs atom-ragnarok. Og hvis det skal være endnu mere action-præget, er der jo altid North & South...





= EuroTrade + ND Lavpris + ESD + Micro-PAC  
Postordre telefon (+45) 86 16 61 11

## Amiga Superbundle Tilbud

Du får altid mest for  
dine penge ved  
Amiga Warehouse -

Se selv:

Køb en Amiga 500 eller  
en Amiga 2000, og få et  
værdibevis på 500 kr til  
brug ved køb af GVP  
harddisk eller  
acceleratorkort.

**Selvfølgelig behøver det  
ikke at gå så galt, mon....**



Derfor er Amiga Warehouse anderledes:

Vi giver dig op til 2 års garanti på udvalgte produkter  
Vi giver dig 8 dages returret og 30 dages ombytningsret  
Vi **lagerfører** altid mere end 2000 produkter til din Amiga

**Hvis du kan finde et af vore produkter  
billigere matcher vi prisen. \*\***

\*\* Gælder kun for annonceret i dette blad, der er lagerført og ikke er på opførselsliste. Gælder max 14 dage fra fakturadato.

## BESTILLINGSLISTE

Sådan gør du: Ring og få de aktuelle priser, påfør  
dem på denne ordre (eller en kopi) og send den til:  
Amiga Warehouse, Finlandsgade 25, 8200 Århus N

Evt. kunde nr: \_\_\_\_\_

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Po og by: \_\_\_\_\_

Land: \_\_\_\_\_

Tlf. nr: \_\_\_\_\_

Betaling: ☐ Check ☐ Efterkrav

Produkt:	Ant.	Pris	Total

Indenlands forsendelser:

Vægt 1-10Kg. 23Kr  
Vægt 10-15Kg 52Kr  
☐ Efterkrav + 14Kr  
☐ Værdi + 35Kr

Produkter ialt:

Forsendelse:  
Beløb ialt:

Husk ved forudbetaling  
at tillægge porto til varens pris

**Er uheldet alligevel ude, klarer vores autoriserede værksted  
enhver Amiga reparation, uden 3 ugers ventetid.**

Tilbud gælder til 1. Marts 1992 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.







# Kom og besøg vores Superbutik i Århus - Danmarks største udvalg

Finlandsgade 25, 8000 Århus C - Mandag - Fredag 9.00 til 17.00 - Fax 86 16 61 02 - Telefon 86 16 61 11 (10 - 17)

<b>CRM 128K</b> Star LC2+ 4995.00 Star LC2+ 1870.00 Star LC2+ 2000 2660.00 Star LC2+ 2000 2120.00 Star LC2+ 2000 3995.00 Laser printer 4000 199.00 Andre printer alle modeller Ring	<b>ECB Agnir</b> 599.00 <b>ECB Dorian</b> 495.00 68000 processor 200.00 68882 25MHz Nam Co processor 1495.00 Sammen: 8 88 A500, A2000, (A3000): GVP DSS2 Digital sound sampler 995.00 Amitech Sound sampler 645.00 SmartSound sampler 399.00 Højekvalitets mikrofon til GVP Sampler 245.00	<b>A500:</b> Soundcap Keyboard 2295.00 Soundcap med Modem Board 2250.00 Modem Board 1090.00 Tower kabinet, sort 595.00 Tower kabinet, sort 1690.00 <b>A2000:</b> Tower kabinet sort 1295.00 <b>Video Digtzint</b> Digiview 4.0 Digi 2995.00 <b>Videochips:</b> ICD Plicker Fear til alle Amigaer 2195.00 RGB Splitter A500 & 5VHS 2695.00 Color Coder 4600.00 PVR Realtime Color framegrabber 5895.00 Livel A2000 3295.00	<b>Amiga Duet Interliga tryk guide</b> 135.00 Elementary Amiga Basic 35.00 Amiga Compression 150.00 Pro Paint med DoublePaint vekt. 2. eks. disk 50.00 Mapping for Amiga 185.00 Music Through MIDI 179.00 Official Disk 2.0 Companion 140.00 Rom Kewit Int. Lbl. & Devices 185.00 Rom Kewit Int. & Autodoc 185.00 Rom Kewit Hardware Ref. Manual 195.00 <b>Hørtejer:</b> Harpoc Strategy Guide 116.00 <b>Amiga Bøger:</b> Disk IV Computer 35.00 Amiga Action 72.00 Amiga Pocket 95.00 ACE 40.00 Ring og tegn et abstrakt billede!!!	<b>Pro-Opti</b> 212.00 Starfiles 285.00 Stone textures 212.00 Tiles Textures 212.00 <b>Databaser:</b> Interbase DK 495.00 SuperBase Personal DK 595.00 SuperBase Professional 3 895.00 SuperBase Professional 4 1495.00 Microfiche Flar 495.00 Microfiche Flar plus 895.00 <b>Designing Publishing:</b> PageSetter III 595.00 Pagesetter 2.1 1452.00 PWScript 995.00 Professional Draw 2.0 995.00 Professional Page V2.1 Dansk 3495.00 Pro. Page Template/Design gds 238.00 <b>Finansberegning/Regnskab systemer:</b> BusyPack Regnskab System 2495.00 BusyPack Faktura System 2495.00 BusyPack Finans System 1995.00 BusyPack Total System 3495.00 Kærselssange (er påkrævet) 449.00 <b>Fonte:</b> Brackets, Titl.: Fontpack 1 139.00 Computergraphic Decorative serie 295.00 Computergraphic Designer serie 295.00 Computergraphic Video serie 295.00 Computergraphic Font Pack 1995.00 Fancy 30 Fonts Silver 580.00 Kara Animations 1 220.00 Kara Animations 2 220.00 Kara Animations 3 220.00 Kara Fonts Headlines 180.00 Kara Fonts Headlines 2 180.00 Kara Fonts Subheads 360.00 Personal Font Maker 495.00 Pro Fonts V.1 Professional 250.00 Pro Fonts V.2 Decorative 250.00 PS Font pack 1 395.00 PS Font pack 2 395.00 PS Font pack 3 395.00 PS Font pack 4 395.00 PS Font pack 5 395.00 PS Font pack 6 395.00 PS Font pack 7 395.00 PS Font pack 8 395.00 PS Font pack 9 395.00 PS Font pack 10 395.00 PS Font pack 11 395.00 PS Font pack 12 395.00 PS Font pack 13 395.00 PS Font pack 14 395.00 PS Font pack 15 395.00 PS Font pack 16 395.00 PS Font pack 17 395.00 PS Font pack 18 395.00 PS Font pack 19 395.00 PS Font pack 20 395.00 PS Font pack 21 395.00 PS Font pack 22 395.00 PS Font pack 23 395.00 PS Font pack 24 395.00 PS Font pack 25 395.00 PS Font pack 26 395.00 PS Font pack 27 395.00 PS Font pack 28 395.00 PS Font pack 29 395.00 PS Font pack 30 395.00 PS Font pack 31 395.00 PS Font pack 32 395.00 PS Font pack 33 395.00 PS Font pack 34 395.00 PS Font pack 35 395.00 PS Font pack 36 395.00 PS Font pack 37 395.00 PS Font pack 38 395.00 PS Font pack 39 395.00 PS Font pack 40 395.00 PS Font pack 41 395.00 PS Font pack 42 395.00 PS Font pack 43 395.00 PS Font pack 44 395.00 PS Font pack 45 395.00 PS Font pack 46 395.00 PS Font pack 47 395.00 PS Font pack 48 395.00 PS Font pack 49 395.00 PS Font pack 50 395.00 PS Font pack 51 395.00 PS Font pack 52 395.00 PS Font pack 53 395.00 PS Font pack 54 395.00 PS Font pack 55 395.00 PS Font pack 56 395.00 PS Font pack 57 395.00 PS Font pack 58 395.00 PS Font pack 59 395.00 PS Font pack 60 395.00 PS Font pack 61 395.00 PS Font pack 62 395.00 PS Font pack 63 395.00 PS Font pack 64 395.00 PS Font pack 65 395.00 PS Font pack 66 395.00 PS Font pack 67 395.00 PS Font pack 68 395.00 PS Font pack 69 395.00 PS Font pack 70 395.00 PS Font pack 71 395.00 PS Font pack 72 395.00 PS Font pack 73 395.00 PS Font pack 74 395.00 PS Font pack 75 395.00 PS Font pack 76 395.00 PS Font pack 77 395.00 PS Font pack 78 395.00 PS Font pack 79 395.00 PS Font pack 80 395.00 PS Font pack 81 395.00 PS Font pack 82 395.00 PS Font pack 83 395.00 PS Font pack 84 395.00 PS Font pack 85 395.00 PS Font pack 86 395.00 PS Font pack 87 395.00 PS Font pack 88 395.00 PS Font pack 89 395.00 PS Font pack 90 395.00 PS Font pack 91 395.00 PS Font pack 92 395.00 PS Font pack 93 395.00 PS Font pack 94 395.00 PS Font pack 95 395.00 PS Font pack 96 395.00 PS Font pack 97 395.00 PS Font pack 98 395.00 PS Font pack 99 395.00 PS Font pack 100 395.00 PS Font pack 101 395.00 PS Font pack 102 395.00 PS Font pack 103 395.00 PS Font pack 104 395.00 PS Font pack 105 395.00 PS Font pack 106 395.00 PS Font pack 107 395.00 PS Font pack 108 395.00 PS Font pack 109 395.00 PS Font pack 110 395.00 PS Font pack 111 395.00 PS Font pack 112 395.00 PS Font pack 113 395.00 PS Font pack 114 395.00 PS Font pack 115 395.00 PS Font pack 116 395.00 PS Font pack 117 395.00 PS Font pack 118 395.00 PS Font pack 119 395.00 PS Font pack 120 395.00 PS Font pack 121 395.00 PS Font pack 122 395.00 PS Font pack 123 395.00 PS Font pack 124 395.00 PS Font pack 125 395.00 PS Font pack 126 395.00 PS Font pack 127 395.00 PS Font pack 128 395.00 PS Font pack 129 395.00 PS Font pack 130 395.00 PS Font pack 131 395.00 PS Font pack 132 395.00 PS Font pack 133 395.00 PS Font pack 134 395.00 PS Font pack 135 395.00 PS Font pack 136 395.00 PS Font pack 137 395.00 PS Font pack 138 395.00 PS Font pack 139 395.00 PS Font pack 140 395.00 PS Font pack 141 395.00 PS Font pack 142 395.00 PS Font pack 143 395.00 PS Font pack 144 395.00 PS Font pack 145 395.00 PS Font pack 146 395.00 PS Font pack 147 395.00 PS Font pack 148 395.00 PS Font pack 149 395.00 PS Font pack 150 395.00 PS Font pack 151 395.00 PS Font pack 152 395.00 PS Font pack 153 395.00 PS Font pack 154 395.00 PS Font pack 155 395.00 PS Font pack 156 395.00 PS Font pack 157 395.00 PS Font pack 158 395.00 PS Font pack 159 395.00 PS Font pack 160 395.00 PS Font pack 161 395.00 PS Font pack 162 395.00 PS Font pack 163 395.00 PS Font pack 164 395.00 PS Font pack 165 395.00 PS Font pack 166 395.00 PS Font pack 167 395.00 PS Font pack 168 395.00 PS Font pack 169 395.00 PS Font pack 170 395.00 PS Font pack 171 395.00 PS Font pack 172 395.00 PS Font pack 173 395.00 PS Font pack 174 395.00 PS Font pack 175 395.00 PS Font pack 176 395.00 PS Font pack 177 395.00 PS Font pack 178 395.00 PS Font pack 179 395.00 PS Font pack 180 395.00 PS Font pack 181 395.00 PS Font pack 182 395.00 PS Font pack 183 395.00 PS Font pack 184 395.00 PS Font pack 185 395.00 PS Font pack 186 395.00 PS Font pack 187 395.00 PS Font pack 188 395.00 PS Font pack 189 395.00 PS Font pack 190 395.00 PS Font pack 191 395.00 PS Font pack 192 395.00 PS Font pack 193 395.00 PS Font pack 194 395.00 PS Font pack 195 395.00 PS Font pack 196 395.00 PS Font pack 197 395.00 PS Font pack 198 395.00 PS Font pack 199 395.00 PS Font pack 200 395.00 PS Font pack 201 395.00 PS Font pack 202 395.00 PS Font pack 203 395.00 PS Font pack 204 395.00 PS Font pack 205 395.00 PS Font pack 206 395.00 PS Font pack 207 395.00 PS Font pack 208 395.00 PS Font pack 209 395.00 PS Font pack 210 395.00 PS Font pack 211 395.00 PS Font pack 212 395.00 PS Font pack 213 395.00 PS Font pack 214 395.00 PS Font pack 215 395.00 PS Font pack 216 395.00 PS Font pack 217 395.00 PS Font pack 218 395.00 PS Font pack 219 395.00 PS Font pack 220 395.00 PS Font pack 221 395.00 PS Font pack 222 395.00 PS Font pack 223 395.00 PS Font pack 224 395.00 PS Font pack 225 395.00 PS Font pack 226 395.00 PS Font pack 227 395.00 PS Font pack 228 395.00 PS Font pack 229 395.00 PS Font pack 230 395.00 PS Font pack 231 395.00 PS Font pack 232 395.00 PS Font pack 233 395.00 PS Font pack 234 395.00 PS Font pack 235 395.00 PS Font pack 236 395.00 PS Font pack 237 395.00 PS Font pack 238 395.00 PS Font pack 239 395.00 PS Font pack 240 395.00 PS Font pack 241 395.00 PS Font pack 242 395.00 PS Font pack 243 395.00 PS Font pack 244 395.00 PS Font pack 245 395.00 PS Font pack 246 395.00 PS Font pack 247 395.00 PS Font pack 248 395.00 PS Font pack 249 395.00 PS Font pack 250 395.00 PS Font pack 251 395.00 PS Font pack 252 395.00 PS Font pack 253 395.00 PS Font pack 254 395.00 PS Font pack 255 395.00 PS Font pack 256 395.00 PS Font pack 257 395.00 PS Font pack 258 395.00 PS Font pack 259 395.00 PS Font pack 260 395.00 PS Font pack 261 395.00 PS Font pack 262 395.00 PS Font pack 263 395.00 PS Font pack 264 395.00 PS Font pack 265 395.00 PS Font pack 266 395.00 PS Font pack 267 395.00 PS Font pack 268 395.00 PS Font pack 269 395.00 PS Font pack 270 395.00 PS Font pack 271 395.00 PS Font pack 272 395.00 PS Font pack 273 395.00 PS Font pack 274 395.00 PS Font pack 275 395.00 PS Font pack 276 395.00 PS Font pack 277 395.00 PS Font pack 278 395.00 PS Font pack 279 395.00 PS Font pack 280 395.00 PS Font pack 281 395.00 PS Font pack 282 395.00 PS Font pack 283 395.00 PS Font pack 284 395.00 PS Font pack 285 395.00 PS Font pack 286 395.00 PS Font pack 287 395.00 PS Font pack 288 395.00 PS Font pack 289 395.00 PS Font pack 290 395.00 PS Font pack 291 395.00 PS Font pack 292 395.00 PS Font pack 293 395.00 PS Font pack 294 395.00 PS Font pack 295 395.00 PS Font pack 296 395.00 PS Font pack 297 395.00 PS Font pack 298 395.00 PS Font pack 299 395.00 PS Font pack 300 395.00 PS Font pack 301 395.00 PS Font pack 302 395.00 PS Font pack 303 395.00 PS Font pack 304 395.00 PS Font pack 305 395.00 PS Font pack 306 395.00 PS Font pack 307 395.00 PS Font pack 308 395.00 PS Font pack 309 395.00 PS Font pack 310 395.00 PS Font pack 311 395.00 PS Font pack 312 395.00 PS Font pack 313 395.00 PS Font pack 314 395.00 PS Font pack 315 395.00 PS Font pack 316 395.00 PS Font pack 317 395.00 PS Font pack 318 395.00 PS Font pack 319 395.00 PS Font pack 320 395.00 PS Font pack 321 395.00 PS Font pack 322 395.00 PS Font pack 323 395.00 PS Font pack 324 395.00 PS Font pack 325 395.00 PS Font pack 326 395.00 PS Font pack 327 395.00 PS Font pack 328 395.00 PS Font pack 329 395.00 PS Font pack 330 395.00 PS Font pack 331 395.00 PS Font pack 332 395.00 PS Font pack 333 395.00 PS Font pack 334 395.00 PS Font pack 335 395.00 PS Font pack 336 395.00 PS Font pack 337 395.00 PS Font pack 338 395.00 PS Font pack 339 395.00 PS Font pack 340 395.00 PS Font pack 341 395.00 PS Font pack 342 395.00 PS Font pack 343 395.00 PS Font pack 344 395.00 PS Font pack 345 395.00 PS Font pack 346 395.00 PS Font pack 347 395.00 PS Font pack 348 395.00 PS Font pack 349 395.00 PS Font pack 350 395.00 PS Font pack 351 395.00 PS Font pack 352 395.00 PS Font pack 353 395.00 PS Font pack 354 395.00 PS Font pack 355 395.00 PS Font pack 356 395.00 PS Font pack 357 395.00 PS Font pack 358 395.00 PS Font pack 359 395.00 PS Font pack 360 395.00 PS Font pack 361 395.00 PS Font pack 362 395.00 PS Font pack 363 395.00 PS Font pack 364 395.00 PS Font pack 365 395.00 PS Font pack 366 395.00 PS Font pack 367 395.00 PS Font pack 368 395.00 PS Font pack 369 395.00 PS Font pack 370 395.00 PS Font pack 371 395.00 PS Font pack 372 395.00 PS Font pack 373 395.00 PS Font pack 374 395.00 PS Font pack 375 395.00 PS Font pack 376 395.00 PS Font pack 377 395.00 PS Font pack 378 395.00 PS Font pack 379 395.00 PS Font pack 380 395.00 PS Font pack 381 395.00 PS Font pack 382 395.00 PS Font pack 383 395.00 PS Font pack 384 395.00 PS Font pack 385 395.00 PS Font pack 386 395.00 PS Font pack 387 395.00 PS Font pack 388 395.00 PS Font pack 389 395.00 PS Font pack 390 395.00 PS Font pack 391 395.00 PS Font pack 392 395.00 PS Font pack 393 395.00 PS Font pack 394 395.00 PS Font pack 395 395.00 PS Font pack 396 395.00 PS Font pack 397 395.00 PS Font pack 398 395.00 PS Font pack 399 395.00 PS Font pack 400 395.00 PS Font pack 401 395.00 PS Font pack 402 395.00 PS Font pack 403 395.00 PS Font pack 404 395.00 PS Font pack 405 395.00 PS Font pack 406 395.00 PS Font pack 407 395.00 PS Font pack 408 395.00 PS Font pack 409 395.00 PS Font pack 410 395.00 PS Font pack 411 395.00 PS Font pack 412 395.00 PS Font pack 413 395.00 PS Font pack 414 395.00 PS Font pack 415 395.00 PS Font pack 416 395.00 PS Font pack 417 395.00 PS Font pack 418 395.00 PS Font pack 419 395.00 PS Font pack 420 395.00 PS Font pack 421 395.00 PS Font pack 422 395.00 PS Font pack 423 395.00 PS Font pack 424 395.00 PS Font pack 425 395.00 PS Font pack 426 395.00 PS Font pack 427 395.00 PS Font pack 428 395.00 PS Font pack 429 395.00 PS Font pack 430 395.00 PS Font pack 431 395.00 PS Font pack 432 395.00 PS Font pack 433 395.00 PS Font pack 434 395.00 PS Font pack 435 395.00 PS Font pack 436 395.00 PS Font pack 437 395.00 PS Font pack 438 395.00 PS Font pack 439 395.00 PS Font pack 440 395.00 PS Font pack 441 395.00 PS Font pack 442 395.00 PS Font pack 443 395.00 PS Font pack 444 395.00 PS Font pack 445 395.00 PS Font pack 446 395.00 PS Font pack 447 395.00 PS Font pack 448 395.00 PS Font pack 449 395.00 PS Font pack 450 395.00 PS Font pack 451 395.00 PS Font pack 452 395.00 PS Font pack 453 395.00 PS Font pack 454 395.00 PS Font pack 455 395.00 PS Font pack 456 395.00 PS Font pack 457 395.00 PS Font pack 458 395.00 PS Font pack 459 395.00 PS Font pack 460 395.00 PS Font pack 461 395.00 PS Font pack 462 395.00 PS Font pack 463 395.00 PS Font pack 464 395.00 PS Font pack 465 395.00 PS Font pack 466 395.00 PS Font pack 467 395.00 PS Font pack 468 395.00 PS Font pack 469 395.00 PS Font pack 470 395.00 PS Font pack 471 395.00 PS Font pack 472 395.00 PS Font pack 473 395.00 PS Font pack 474 395.00 PS Font pack 475 395.00 PS Font pack 476 395.00 PS Font pack 477 395.00 PS Font pack 478 395.00 PS Font pack 479 395.00 PS Font pack 480 395.00 PS Font pack 481 395.00 PS Font pack 482 395.00 PS Font pack 483 395.00 PS Font pack 484 395.00 PS Font pack 485 395.00 PS Font pack 486 395.00 PS Font pack 487 395.00 PS Font pack 488 395.00 PS Font pack 489 395.00 PS Font pack 490 395.00 PS Font pack 491 395.00 PS Font pack 492 395.00 PS Font pack 493 395.00 PS Font pack 494 395.00 PS Font pack 495 395.00 PS Font pack 496 395.00 PS Font pack 497 395.00 PS Font pack 498 395.00 PS Font pack 499 395.00 PS Font pack 500 395.00 PS Font pack 501 395.00 PS Font pack 502 395.00 PS Font pack 503 395.00 PS Font pack 504 395.00 PS Font pack 505 395.00 PS Font pack 506 395.00 PS Font pack 507 395.00 PS Font pack 508 395.00 PS Font pack 509 395.00 PS Font pack 510 395.00 PS Font pack 511 395.00 PS Font pack 512 395.00 PS Font pack 513 395.00 PS Font pack 514 395.00 PS Font pack 515 395.00 PS Font pack 516 395.00 PS Font pack 517 395.00 PS Font pack 518 395.00 PS Font pack 519 395.00 PS Font pack 520 395.00 PS Font pack 521 395.00 PS Font pack 522 395.00 PS Font pack 523 395.00 PS Font pack 524 395.00 PS Font pack 525 395.00 PS Font pack 526 395.00 PS Font pack 527 395.00 PS Font pack 528 395.00 PS Font pack 529 395.00 PS Font pack 530 395.00 PS Font pack 531 395.00 PS Font pack 532 395.00 PS Font pack 533 395.00 PS Font pack 534 395.00 PS Font pack 535 395.00 PS Font pack 536 395.00 PS Font pack 537 395.00 PS Font pack 538 395.00 PS Font pack 539 395.00 PS Font pack 540 395.00 PS Font pack 541 395.00 PS Font pack 542 395.00 PS Font pack 543 395.00 PS Font pack 544 395.00 PS Font pack 545 395.00 PS Font pack 546 395.00 PS Font pack 547 395.00 PS Font pack 548 395.00 PS Font pack 549 395.00 PS Font pack 550 395.00 PS Font pack 551 395.00 PS Font pack 552 395.00 PS Font pack 553 395.00 PS Font pack 554 395.00 PS Font pack 555 395.00 PS Font pack 556 395.00 PS Font pack 557 395.00 PS Font pack 558 395.00 PS Font pack 559 395.00 PS Font pack 560 395.00 PS Font pack 561 395.00 PS Font pack 562 395.00 PS Font pack 563 395.00 PS Font pack 564 395.00 PS Font pack 565 395.00 PS Font pack 566 395.00 PS Font pack 567 395.00 PS Font pack 568 395.00 PS Font pack 569 395.00 PS Font pack 570 395.00 PS Font pack 571 395.00 PS Font pack 572 395.00 PS Font pack 573 395.00 PS Font pack 574 395.00 PS Font pack 575 395.00 PS Font pack 576 395.00 PS Font pack 577 395.00 PS Font pack 578 395.00 PS Font pack 579 395.00 PS Font pack 580 395.00 PS Font pack 581 395.00 PS Font pack 582 395.00 PS Font pack 583 395.00 PS Font pack 584 395.00 PS Font pack 585 395.00 PS Font pack 586 395.00 PS Font pack 587 395.00 PS Font pack 588 395.00 PS Font pack 589 395.00 PS Font pack 590 395.00 PS Font pack 591 395.00 PS Font pack 592 395.00 PS Font pack 593 395.00 PS Font pack 594 395.00 PS Font pack 595 395.00 PS Font pack 596 395.00 PS Font pack 597 395.00 PS Font pack 598 3
--	--	--	---	---





# = EuroTrade + ND Lavpris + ESD + Micro-PACE

<b>Video</b> Video 434.00 Video Pro 549.00 Intergrade Software pakker: Office (GoldDisk) 0.75.00 The Works Platinum 0.98.00 <b>Kommunikation</b> A-TALK 1143.00 Bayline Data systems 845.00 <b>Konverterings Software:</b> CrossDOS V1.01 (Amiga/MS-Dos) 325.00 Dos 2 Disk (Amiga/MS-Dos) 395.00 AutoScript (P530) 1195.00 VectorTrace (P530/Vector) 0.75.00 <b>Kopi &amp; Backup software:</b> Project 0.2.0 2.75.00 Quarterback V1.3 345.00 Quarterback Tools 445.00 Scheme Express II in Hardware 495.00 S-Copy III Print in Hardware 395.00 <b>Matematik software:</b> Algebra Plus 1 215.00 Algebra Plus 2 215.00 Arithmetic 420.00 Math Blaster 245.00 Math Talk Fractions 195.00 Multi-Math 525.00 Discrete Math 450.00 <b>MultiMedia/Programming</b> Algebra Plus 1 1495.00 CanDo V1.5 750.00 CanDo Pro pak 1 195.00 HyperBook 495.00 MediaShow 595.00 Scabi Videocenter 487.00 Showmaker 189.00 <b>Music</b> AudioMaster III 749.00	<b>Bars &amp; Pipes Professional</b> Bars & Pipes 1795.00 Bars & Pipes: WorkBook A 985.00 Bars & Pipes: Turbo for 1985 295.00 Bars & Pipes: Universal Specialist Kit 290.00 Bars & Pipes: Cray-Way Kit 320.00 Bars & Pipes: Super Jam Amiga 495.00 Bars & Pipes: Multimedia Kit 295.00 Bars & Pipes: Pro Studio Kit 350.00 Deluxe Music Construction Set 572.00 Dr.T Copycat DTP 1518.00 Dr.T KDS 3.0 1550.00 Dr.T Level 2KCS 3. 1723.00 Dr.T MRS 325.00 Dr.T Music Mouse 349.00 Dr.T Tiger cup 009.00 Dr.T X-OR 1295.00 Infotrans 495.00 Senti 385.00 Sternberg P424 1955.00 <b>Program Scripts</b> Amiga-COMAL 2.0 incl. compiler 495.00 Amica 895.00 Amica Compiler 399.00 Amica 30 449.00 Amica 290.00 ASM One 595.00 Assembly 510.00 Benchmark Modula 3 995.00 Caps 40K v2.5 392.00 Devcat 2 Assembly 299.00 Hidon Basic 285.00 SAS/Lattice C V5.10 1622.00 SAS/Lattice C++ 816.00 <b>Public Domain Diskette (for Amiga):</b> Fred Fish, Penetration, Torg, Faugh, Talbot, RPD, Amica, Logic, Chron Connection o.s. 20.00 Public Domain Diskette - 3.5" 16.00 Public Domain Diskette - 5.25" 50.00 Public Domain Katalog (fr. dansk) 20.00 <b>Ray-Tracing &amp; Animation:</b> RayTracer 1495.00 RayTracer 895.00	<b>Design 3D</b> Design 3D 575.00 Draw 4D Professional 1595.00 Immagine 1690.00 PageMaker 3.0 1295.00 Pixel 3D V2.0 498.00 Real 3D Turbo Pro V1.4 2195.00 Sculpt 3D XL 899.00 Sculpt Amiga 4D 2995.00 Sculpt A-Magic 4D V1. 795.00 TurboDraw 3.0 495.00 <b>Diagram/Blockout:</b> Amiga Budget OK 498.00 Carto (dansk) (regnskab) 650.00 InterSpread 495.00 Matroin Plus 495.00 ProfessionalCalc 1289.00 The Advantage 995.00 She 98. Skonshavn DK 498.00 2 Budget OK 299.00 <b>Legre &amp; Animations programmer:</b> Animagic 680.00 Animation Studio 635.00 Deluxe Paint II 495.00 Dansk manual til animation 295.00 Deluxe Paint IV 495.00 DigiPaint 3.0 585.00 My paint 685.00 Sports Color 685.00 TV Paint Pro 2487 Paintboks forskellige udgaver Ring <b>Tekelehandlings:</b> Eudoxus v2.0 1MB 699.00 InveMail V1.3.0K 495.00 TransEdit 995.00 VuzWare DK 395.00 <b>WordPerfect 4.1</b> Word Perfect Library 1350.00 Word Perfect Library 699.00 <b>Udgivnings software:</b> Discover Delivery Kit 795.00 Movie Beacon Typing Tutor 295.00 <b>Puzzle Storybook</b> Speller Bee 195.00 Last Letters & words 195.00 <b>Utilities &amp; Diverse:</b> Amic Alignment system 249.00 AmigaPics incl. system og garanti bereg 212.00 <b>Amiga software helpere gratis medfølger:</b> B.O.D. 243.00 DiskSystem: Imagine 212.00 DiskSystem: Amiga 212.00 Gartner World Adm V2 265.00 SigmaSoft Professional V2 495.00 DiskMaster V1.4 (til Dos 2.0) 307.00 Directory Quest 325.00 Object Sam V 4.0 434.00 PowerPacker Pro 130.00 Virus Killer 30.00 Wunderlich Magma system 295.00 <b>Video software:</b> Broadcast Filter II 1885.00 Broadcast 2.0 - Post enhancer 830.00 Elm Performer 749.00 InfoImage 1490.00 InfoImage Player 990.00 MMS/Alpha 1365.00 MMS/Video tools on tap 995.00 Pro Video Plus 1495.00 The Director 2.0 549.00 The Director: toolkit 225.00 TV Show! 2.0 440.00 TV Text Professional 750.00 Video Director 1065.00 <b>SPIL:</b> 3D Construction Kit 599.00 3D Tennis 150.00+ 3-D Pool 349.00 4D Sports Boxing 349.00+ 688 Attack Sub 395.00+ A10 Tank Killer 949.00 AD&D: Champions of Krynn 895.00+ AD&D: Collection pakke 4 spil 399.00 3H AD&D: Curse of the Azure bonds 399.00H AD&D: Death knights of Krynn 999.00H AD&D: Dragons of flame 395.00H AD&D: Dragon Strike 395.00 AD&D: Eye of the Beholder 399.00H AD&D: Eye of the Beholder II 399.00H AD&D: Legends of the Dark 399.00H AD&D: Legends of the Dark 399.00H AD&D: Hilaria 395.00H AD&D: Legend of Darkmoon 399.00+ AD&D: Pool of Radiance 399.00+ AD&D: Pools of Darkness 399.00+ AD&D: Secret of the Silver Blades 399.00+ AD&D: Shadow Socrate 399.00+ Advanced Destroyer Simulator 349.00 Air Combat ACE 295.00 Altered Destiny 399.00+ Antech: (Desert Data Disk) 299.00 Ancient Battles (Strategy) 349.00 Aperture 299.00 Armoir: Dodon 399.00 Armoir 198.00 Astoria - Operation Gettysburg 299.00 Astro Marina Corps 299.00 ATF II (Advanced Tactical Fighter) 299.00 Atomic 349.00 Atomic 299.00 Atomic Audio Kit 299.00 Back to the Future 3 299.00 Balance of Power 1990 edition 150.00+ Ball Game 349.00 Bandit Kings 349.00 Berserker III (The of fate) 349.00H B.A.T. 399.00 Batman - the Movie 299.00 Battle Chess II, Chinese chess 395.00 Battle Command 299.00 Battle Bound 369.00 Betrayal 649.00 Big Deal (top Pakke) 399.00 Billards II 349.00+ Beverly Hills Cop 399.00 Bio Challenge 395.00 Birds of Prey 369.00+ Blackout 299.00 Black Cauldron 399.00 Blue Angels 299.00 Bomber Bob 299.00 Bombsword time 395.00 Breach 395.00 Brigade Commander 399.00 BSS Jane Seymour 299.00 Buss Rogers 399.00 Cadaver 299.00 Cadaver 'Play off' (data disk) 249.00 CapCom Collection (spil pakke) 399.00 Captive 299.00 Cardinal of the Katana 349.00+ Carrigan 395.00 Car-Vip 349.00 Castle Master 259.00 Casino 349.00+ Centurion 349.00 Challenge Golf 399.00 Chambers of Spikpak 399.00 Chambers of Shoon 399.00 Chart Attack (spil pakke) 399.00 Chase HD II 295.00 Chase in Andromeda 399.00
---	---	--



**ALFA DATA Mus**

**Printer kup!**  
IBM MPS 1224C, en rigtig bredvinkel 24 nåle farve DTP printer, 220 tegn i sekundet gør denne printer til en vinder. For pris 12000,-  
**Nu kun 4.995,-**

**ALFA DATA Extent diskdrev**  
Med gennemført bus og afbryder  
**695,-**

**FlickerFixer**  
VGA kort til alle Amiga. Flimmerfrit billede, også i interlace.  
**Amiga Warehouse pris 2.195,-**

**Novia 20.**  
Intern monteret harddisk til Amiga 500 på 20 MB  
**2.395,-**

**VXL-30**  
68030 kortet monteres internt i Amiga 500. Kortet har plads til 68882 co-processor samt tilslutning af 32Bit RAM  
**Pris kun 2.695,-**

**AMIGA Release 2**  
**Nu kun 895,-**

**Lattice SAS/C v. 5.10**  
**AW pris: 1.695,-**

**Distant Suns 4.0,** Astronomi programmet til din Amiga. Placer dig et sted på jorden, vælg et tidspunkt, og få det komplette stjernebillede på netop dette tidspunkt. Plot af alle galakser, stjernebilleder og planeter.  
**495,-**

**Supra uden harddisk**  
**Supra SCSI u. HD kun 2.095,-**

**Supra uden harddisk**  
Vi kan nu levere Supra harddisk kontrollere som byggesæt, uden harddisk. Har du en SCSI harddisk liggende, men mangler en controller, har vi løse kontrollere på lager. Styrer op til 6 eksterne enheder og 1 intern harddisk.









Danmarks største GVP forhandler

(45) 86 16 61 11

NYE  
LAVERE  
PRISER



#### 68030 sound-sampler

GVP giver dig nu markedets bedste signal/støjforhold når du samler. Den medfølgende software giver dig alt det du før drømte om, bl.a. Spectrum-analyser, Midi, sequencer mm. Leveres med udførlig illustreret manual.

**Pris Kun 999**

## Nyhed fra GREAT VALLEY PRODUCTS

### 16MHz PC286 kort til montering i A500-HD8+

**Features:** Minimum konfiguration 640KB (512K Amiga) • Kan benytte Amiga FastRAM som extended eller Expanded RAM • Understøtter '286 Protected mode • Windows 3.0 kompatibel • Norton SI = 16 • Multitasker med Amiga programmer • Understøtter HD8+ SCSI • CGA, EGA og VGA Display • Adgang til COM/LPT port samt mus

**Pris Kun 2.999**



### Combo 030 & 040

A2000 Combo 22MHz/1MB **6.499**

A2000 Combo 22MHz/1/52Q **8.699**

(Fabriksinstalleret og testet harddisk)

A2000-68030/52Q Hardcard **Ring**

A2000 Combo 40MHz/4MB **10.999**

A2000 Combo 60MHz/4MB **13.999**

A3000 G-Force040/28/0MB **17.899**

**4MB 60ns. 32Bit RAM**

Chipark 2/4MB 32Bit **2.499**



### A530 Harddisk

Series II A530 HD8+ TURBO leveres som standard med egen strømforsyning, 40MHz 68030 og 52-240MB Quantum harddisk. HD8+ TURBO har desuden søkkes til 68882 co-processor samt op til 12MB ægte 32Bit fast RAM.

**GVP giver dig mere POWER.**

A530-HD8+ 52Q-LPS - 0MB RAM  
Med 52 MB Quantum HD **Ring**

A530-HD8+ 240Q-LPS - 0MB RAM  
Med 240 MB Quantum HD **Ring**



### Harddisk kort

Series II A2000 Harddisk med RAM. Markedets bedste og hurtigste harddisk med plads til 8MB RAM og op til 500MB 3.5" harddisk - i et expansions slot!

A2000-HC8/52Q-LPS - 0MB RAM

Med 52 MB Quantum HD **3.999**

A2000-HC8/105Q-LPS - 0MB RAM

Med 105 MB Quantum HD **5.999**

A2000-HC8/240Q-LPS - 0MB RAM

Med 240 MB Quantum HD **6.999**



### A500 Harddisk

Series II A500 HD8+ er teknologisk identisk med de populære A2000 harddiske, og indeholder desuden: Game Switch, op til 8MB RAM, Extern SCSI port samt egen strømforsyning.

**GVP giver dig sikkerhed.**

**Specialpris på Amiga 500 med HD8+**

A500-HD8+ 52Q-LPS - 0MB RAM

Med 52 MB Quantum HD **4.999**

A500-HD8+ 240Q-LPS - 0MB RAM

Med 240 MB Quantum HD **7.999**

## VORES FORRETNINGSPOLITIK:

**KUNDESERVICE:** Du kan kontakte vores teknikere på 86 16 61 11 for teknisk support fra kl. 11.00 til 17.00 på hverdage. Oplysninger om forsendelse, leveringstid, aktuelle priser o.lign. får du på 86 16 61 11.

**OMBYTNINGSVARE:** Ønsker du at ombytte et produkt, ringer du på 86 16 61 11 for godkendelse. Varen uden godkendelsesnummer (GNR#) modtages ikke. For at en vare kan ombyttes, SKAL den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning samt være returretet inden 30 dage fra fakturadato. Defekte varer kan ikke byttes. Ved ombytning til anden vare, tilslæder vi os at beregne op til 10% af varens salgspris for ombytning. Spørg efter nøjagtig pris.

**RETURVARE:** Indtil 8 dage efter fakturadato kan du returnere en vare, og få pengene retur. For at en vare kan returneres, SKAL den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning. Defekte varer kan ikke returneres. Ved returnering tilslæder vi os at beregne op til 10% af varens salgspris for klargøring.

**FORBEHOLD:** Priser og specifikationer kan ændres uden varsel.

**GVP**

Great Valley  
Products



# SUSPICIOUS CARGO

## Gremlin

**U**lp! Suspicious Cargo er et teksteventyr. Sådan et af den slags spil, hvor man skal skrive kommandoer ind på tastaturet og læse tekst og tænke for at løse problemerne. Alt sammen på en gang.

Mange mennesker i mange par små sko har arbejdet hårdt for at overbevise alt og alle om, at den slags spil var færdige som genre. Til sidst troede selv spillene på det, og så kom der ikke flere. Indtil i dag.

For selv om Suspicious Cargo er camoufleret med både grafik, lyd og ikonstyring, skal der ikke trykkes på ret mange knapper, før den står der: Den nøgne tekst på den nøgne skærm.

Her fortælles historien om Jonah Hayes, en fattig mand med et dårligt forhold til både politiet og sine kreditorer. Jonah har kun tre venner, han stoler på. Den første, Lucky Lady, er et faldefærdigt rumskib, og den anden er rumskibets computer, Babbage. Robotten Wilbod er nummer tre. Han tager sig af forefaldende opgaver på rumskibet, og så er hans stemmemo-

dulator røget ud af j-j-ustering igen.

For at beholde sit rumskib indvilliger Jonah i at fragte en kasse fra Titan til Jorden. Udenom tolden, altså. Indholdet er ukendt i begyndelsen, men Jonah bliver klogere, når "det" slipper ud. Men kassens indhold er bare et af problemerne. Lucky Lady's elendige forfatning sørger for endnu flere, og bevæbnede lejesoldater tager sig af resten.

Computeren forstår selv lange og indviklede sætninger, og de analyseres alle på rekordtid. Men selv dem, der færder vild på et tastatur, kan få meget ud af Suspicious Cargo. Det er her, al sminken kommer ind, og smører man tykt på, glemmer man næsten, at det er et teksteventyr, der ligger inde bag ved. Et meget overskueligt ikonsystem kan nemlig afløse tasterner, hvis det ønskes. Der er fuldskræms-billede og lyd til en del af lokaliteterne, og hele Lucky Lady kan overskues på en række blåtryk. Actionscener og små logiske puzzlespil er der flere af, endda i god kvalitet. De kan alle springes over, men det koster et pige-spejderpoint. Dem har Jonah syv af fra starten.

Problemerne er rimelige, men teksten er af rigtig høj kvalitet, selv om der har sneget sig et par elendige vittigheder ind på de to disketter.

Suspicious Cargo placerer sig på to stole på én gang, og spillet fylder dem ud begge to. Gamle eventyrspillere kan syre hen i fortidsflap, mens alle andre kan lægge sminken på og spille med mus, grafik og lyd.

Jakob

## AMIGA

Kr 375

Introskvensen er meget stilfuld, og det samme gælder lokalitets-billederne, hvoraf mange er animerede. Der er også lyd til flere af dem, og oppe i diskoteket på dæk tre er der rigtig gang i den. Eventyret er ret godt, selv om plottet er lidt tyndt. Suspicious Cargo kan spilles af alle, bare de er rimeligt gode til engelsk.

Grafik 81%  
Lyd 78%  
Gameplay 76%  
OVERALL 77%

OVERALL  
77%

## COMMODORE 64

Spillet kommer ikke til 64'eren - på denne computer ER eventyret åbenbart definitivt dødt...?



**AMIGA - Du kan styre spillet med ikonerne til venstre, men dybest set er dette et tekst-adventure.**

# CARDINAL OF THE KREMLIN

## Accolade

**D**er er meget ved det her strategispil, der er to-talt forældet.

For eksempel plottet. Spillet bygger på en bog af Tom Clancy, og det drejer sig om spionage og kold krig. Hvem får først bygget en brugbar version af det SDI-system, Ronald Reagan drømte om? De gode eller de røde? Alle midler gælder, men på en måde, der virker helt latterlig på alle andre end nationalistiske amerikanere. Både USA og Sovjetunionen har forskere, spioner og sikkerhedsfolk, men det er kun russerne, der kidnapper modpartens folk. Amerikanerne er hævet over den slags.

I stedet sender præsidenten våben til en sindssyg oprører i Afghanistan, der er villig til at rasere russernes forskningsstation. Det gør han selvfølgelig på amerikansk: Han er helt alene, og han skyder alle vagterne og sprænger resten i luften.

Tom Clancy skriver selv i et forord til spillet, at det ikke er forældet, fordi Sovjetunionen stadig eksisterer. På det punkt er det nu forordet, der er foræl-

det...

Den opstartssekvens, der bag på æsken bliver betegnet som "lammende", fik mig næsten til at grine. Den eneste grund til at jeg holdt masken var, at jeg i min tid som spilmelder har set så meget talentløshed, at jeg ikke griner af det længere.

Okay, efter den absolut uimponerende start, kom jeg i gang med selve spillet. På en lang række menuskærme styres forskere, tests, spioner, sikkerhedsfolk, fredsforhandlinger, afghanske grøntsager og den slags. Alt sammen med musen.

Skærbillederne har én ting tilfælles: De opdateres for langsomt. Der behøver ikke at ske noget, hvis man trykker på en knap på skærmen, især hvis man slipper for hurtigt, og hvis der skal trykkes flere gange i træk, går det helt galt. Skærbillederne skal også hele tiden tegnes igen, og det sker tilsyneladende i BASIC.

Præsentationen er dårlig, spillet bliver meget hurtigt kedeligt og irriterende, men det, der scorede Ejnaren og alligevel fik mig til at grine, var actionscenerne. Og nej, de kan ikke skippes.

Hvis en Commodore 64 ejer havde set sådan noget på sin skærm i 1984, så var han også begyndt at grine!

For det første styres handlingen med piletasterne. Joystick accepteres ikke. For det andet er actionscenerne flere gange dårligere end de første TV-spil. Især afghanerens angreb på russernes forskningscenter. Det er svært forklare hvor grimt og fejlfyldt, scenen er, men kin engang på billedet...

Nu har du fået dit billige grin, og derfor behøver du ikke at købe "The Cardinal of the Kremlin".

Jakob



AMIGA - Jo, dette er et Amiga-skærbillede!



## AMIGA

Kr 375

Menu-scenerne er ikke helt så grimme som actionscenerne, men det siger ikke meget. Det gør højttalerne heller ikke. Intromelodien trækker 40% op - derfor bliver lydskarakteren 43%. Der er ingenting, der kan trække gameplayet op. Det er for ensformigt og slidsomt, og man begynder hurtigt at bande over programmørens manglende uddannelse. Efter det kan man bande over hullet i tegnebogen. "The Cardinal of the Kremlin" er lige til en storsmilende Ejnar. Tillykke, Accolade.

Grafik 30%  
Lyd 43%  
Gameplay 11%

OVERALL  
28%

## COMMODORE 64

Kig på billedet og mor dig, før du går videre til næste anmeldelse eller lukker bladet.



## THE SIMPSONS OCEAN

Jeg har desværre ikke haft fornøjelsen af at se the Simpsons. Jeg har ellers en fornemmelse af, at Bart og jeg ville passe fint sammen, og ville kunne få os en hyggelig snak om hans arvelige problemer, tydeligvis dannet af en kombination af hans fars og mors problemer, en ferietur til Tjernoby og lidt sjov med Den Lille Gensplejser (vi vidste ikke, du var gensplejser, red.).

I The Simpsons (med undertitlen Bart vs the Space Mutants) er han imidlertid oppe mod nogen, der er endnu mere muterede af se på end han selv er. Et par væsener fra en eller anden lige-

gyldig afkrog af universet kunne godt tænke sig Jorden som feriekoloni. Til det formål har de et par maskiner, der kan give dem verdensherredømmet - og til dem skal de bruge så mærkelige ting som lilla farve, hatte, balloner og det, der er mere mærkværdigt. Vores eneste chance for at overleve er Bart Simpson - en muteret teenager med et for stort hoved, et skateboard og kommentaren "I'm Bart Simpson - who the hell are you?". Ak ja, det står sløjt til.



Spillet består af fem baner, og det er Barts opgave på hver bane at finde alle de ting, mutanterne ellers skulle bruge til deres maskine. Men ikke alle tingene er inden for rækkevidde. Bart er nødt til at købe ekstra våben såsom en fløjte, en skruetrækker og et par nytårsraketter. Spillet får et lidt arcade-adventure agtigt præg. Bart skal finde diverse ting og bruge dem rigtigt, men skal samtidig undgå de fjender, mutanterne har sendt ud.

Med sig har han et par røntgen-briller, der kan afsløre, hvem af de skabninger, der kommer gåen-

de, der er mutanter. Hvis Bart gennemskuer en fjende, kan han hoppe op og ramme fyren i hovedet. Hvis han samler et bevis op fra fjenden, vil han i sidste ende kunne overbevise sin skeptiske familie om, at hans lidt mærkelige historie er god nok. De vil så hjælpe ham i den endelige kamp mod en mutant, der står i enden af hver bane.

Spillet er ret bizart lavet, og Bart ser absolut mærkelig ud, når han hopper rundt for at samle tingene sammen. Men det er allsammen meget sjovt, og har en temmelig mærkelig humor. Der er næsten ingen grænser for, hvad Bart kan få noget ud af - og det samme kunne siges om Ocean. Men i modsætning til mange af deres tidlige licens-spil, har the Simpsons rent faktisk noget at tilbyde. Do the Bart Man!

Christian



**AMIGA - Spillet er holdt i den populære konsol-stil.**

## SMASH TV Ocean



**AMIGA - Fremtidens TV-underholdning?...**

### AMIGA

Kr 375

Grafikken er pæn og funktionel. Fjenderne eksploderer i nogle meget tilfredsstillende blodskyer, og på de senere levels dukker der nogle ret skræmmende, velanimerede monstre op. Lyden er simpel, men den inciterende dunken fra din maskinpistol er nok til at sætte adrenalinet i kog. Der SKER virkelig noget i dette spil - også på lydsiden. Gameplayet er yderst simpelt, men det hele er peppet op med masser af ekstra-våben, masser af levels, masser af monstre, og - frem for alt - masser af forfælskes vold og hærgen. Og er det ikke det, vi vil ha'? (Ved nærmere eftertanke: Så lige over på 1'eren - der er vist noget med Jørgen Thorgaard...)

Grafik 78%  
Lyd 80%  
Gameplay 72%

**OVERALL 73%**

### COMMODORE 64

Smash TV kommer også til 64'eren. Vi vender tilbage med en update hurtigst muligt.

Glem alt om Erling Bundgaard og Michael Meierheim. Fremtidens hærde TV-publikum er trætte af dumt smilende vrøvlehoveder (Bengt Burg er også yt...). De vil have smæk for licensen. Bogstaveligt talt.

For når "Smash TV" har så mange seere, så skyldes det nok først og fremmest, at programmet er fyldt til bristepunktet med eksplosioner, blod og indvolde. Prime-time underholdning for hele familien - lige til aftenkaffen.

Der er åbenbart bred enighed om, at fremtidens TV-underholdning bliver en blodig affære. Stephen King var tidligt ude med "The Running Man" (filmatiseret og "spilatiseret"), og nu synes Ocean altså, at det er deres tur til at minde os om, hvad der sker med TV-udbudet, hvis vi ikke engang imellem slår over på Jørgen Thorgaard...

Du er hovedpersonen i dette, fremtidens TV-show. Belønningen for succes er millioner af kroner - straffen for fiasko er... you guessed it... døden.

Udstyret med et simpelt skydevåben går du ind i arenaen. En dør går op, og det vælter ud med baseball-svingende boller. Du finder hurtigt ud af, at det er dig, de er ude efter, så du begynder at skyde dem. Men hov... endnu en dør går op - bag dig! Flere baseball-boller. Og igen - men nuovre fra højre side...

Dette spil er i bund og grund en konvertering af det ældgamle kult-spil Robotron. Du styrer en lille figur rundt i et inferno af fjender, som rykker nærmere fra alle sider. Det er utroligt hektisk, og paranoia-fornemmelsen er ubeskrivelig. Men der er et problem. I den originale arcade-maskine kontrollerede man sin figur med to joysticks: Det ene bevægede man sig rundt med, det andet styrede ens skydevåben. Når man er omringet af fjender, er det nemlig meget praktisk, at man er i stand til at skyde i en anden retning end den, man bevæger sig i.

Programmerne bag Smash TV har været opmærksomme på dette problem. Derfor giver spillet dig mulighed for at vælge mellem ikke færre end fire kontrol-metoder: 1 spiller og 1 joystick, 1 spiller og 2 joysticks, 2 spillere og 2 joysticks, 2 spillere og 4 joysticks. Sidstnævnte kræver naturligvis, at du er i besiddelse af en særlig joystick-adaptor, som forsyns din computer med et par ekstra joystick-porte.

Den ultimative oplevelse får man kun med to joysticks, men i praksis kan det godt være et problem. Måske er der ikke plads på bordet, måske er man vant til at sidde med joysticket i hånden, måske er ens to joysticks så forskellige, at de er svære at bruge sammen - og måske har man slet ikke to joysticks. Smash TV er også sjovt med et enkelt joystick, men det bliver hurtigt frustrerende, at man af og til er nødt til at gå ind i fjenderne for at skyde dem. Og når vi taler om et kølle-svingende monster, skal der ikke megen nærkontakt til, før døden indtræffer...

Men alligevel. Denne spille er genial i al sin afprøvede enkelhed. Smash TV er ikke et spil, man gider spille alt for længe ad gangen, men

### AMIGA

Kr 375

Som sagt er grafikken meget lig tegnefilmen, selvom figurerne måske er lidt små og farverne ikke så klare og grotske, som på det billede af Bart, der pryder forsiden af pakken. Det havde været passende med en udgave af "Do the Bart Man" i soundtracket, men vi må nøjes med lidt varierende men kedelig lyd-suppe. Spillet er meget sjovt, men ikke særlig afvekslende. Alligevel værd at kigge på - ikke mindst på grund af introen, der virkelig imponerer.

Grafik 84%  
Lyd 67%  
Gameplay 79%

**OVERALL 75%**

### COMMODORE 64

Bånd kr 169, disk kr 249

Grafikken er lidt gridret, men farten er imponerende - ikke mindst når Bart står på skateboard. Der er ikke helt så mange muligheder som på Amigaen, men til gengæld er musikken bedre, og det hele lidt mere imponerende. Desværre ingen intro.

Grafik 83%  
Lyd 76%  
Gameplay 84%

**OVERALL 79%**

gameplayet er så tidløst, at man altid kan vende tilbage til det efter en pause.

Og selvom det måske ikke altid er lige behageligt at blive overfaldet af køllesvingende hooligans og ildspendende robotter, så husk, at det allsammen blot er en leg. Og så går din død jo til en god sags tjeneste - tænk bare på seertallene...

Så smil... du er på!

Søren



# KNIGHTS OF THE SKY

Microprose



**V**i skriver 1916. Verdenskrigen (dengang var man ikke fremsynede nok til at kalde den "den første") raser på sit højeste.

Du sidder i et lille "Sopwith" fly med det obligatoriske halstørklæde blafrende om ørerne. Obersten bad dig afpatruljere fronten, og du kigger dig nervøst over skulderen efter fjendtlige fly. Man ved aldrig, hvornår Boelcke, Immelmann eller måske Manfred Von Richthofen - den frygtede "Røde Baron" - kan dukke op. Vinden rusker i dit spinkle fly, og propellens øredøvende larm blander sig med eksplosionerne fra jorden under dig. Dernede kan du se skyttegravene, hvor tusinder af unge mænd dræber hinanden i kampen om endnu et par meter af den murede jord...

Knights of the Sky er en flysimulator fra den tid, hvor mænd var mænd og fly var nogle skrøbelige, propel-drevne maskiner uden nogen form for nymodens elektronik. Dengang var det piloten, der fløj maskinen - ikke en computer.

Hvis du har spillet Wings, ved du hvad jeg mener. Man er eet med sin maskine, og kan næsten fysisk mærke, når den bliver skudt ned. Glem alt om F19 Stealth Fighter og de andre nymodens maskiner, hvor luftkampe udkæmpes mellem små blinkende prikker på en radarskærm. Her er det dine evner i regulær nærkamp - "dogfighting" - der skal sikre din overlevelse.

Knights of the Sky er et ret usædvanligt Microprose spil. Det er usædvanligt let at gå til, blandt andet fordi der i sagens natur ikke er ret mange instrumenter at holde rede på. Der er endda mulighed for automatisk landing, hvor flyet selv sørger for at bringe dig ned på landingsbanen i eet stykke.

Hovedvægten er altså lagt på action-for-nemmelsen, og i den henseende fungerer spillet da også nogenlunde tilfredsstillende. Specielt muligheden for at se sit fly fra alle mulige vinkler er en meget nyttig funktion, som virker langt bedre end i de fleste andre flysimulatorer.

Spillet rummer en lang række ekstra features - som f.eks. muligheden for at spille to mod hinanden med to Amigaer - enten med et multiplayerkabel eller via modem (2400 baud anbefales). Der er selvfølgelig også masser af valgmuligheder. Udover sværhedsgraden kan du f.eks. vælge mellem en lang række forskellige fly, og du kan sågar selv vælge, hvem du vil kæmpe imod (f.eks. Den Røde Baron).

Alligevel må jeg tilstå, at jeg var lidt skuffet over dette spil. Knights of the Sky har i hvert fald ikke det samme suveræne "feel" som Wings, der i min bog stadig er den bedste

dogfight-simulator, der endnu er lavet til en hjemme-computer. Styringen er simpelt-hen for trægt i det. Det tager lang tid at rette op, og man kommer let til at overstyre, medmindre man da spiller med et analogt joystick. Flyet har også en irriterende tendens til at "stalle". Meget realistisk måske - men det virker ikke befordrende for spillet glæden.



AMIGA - Som altid, når Microprose står bag, er der et hav af valgmuligheder.

## AMIGA (1MB, evt. harddisk)

Kr 525

Græfikken er virkelig imponerende. Den er hurtig og kan ses fra adskillige synsvinkler, hvor man trinløst kan zoome ind og ud. En meget blæret ting - specielt eftersom man efter hver nedskydning får mulighed for at se begivenhederne igen. Røgen og skyerne ser dog ret urealistiske ud. De er lavet med vektor-grafik, hvilket giver dem et alt for "solidt" look. Lyden er god og fyldstgørende med en rigtig flot motorlarm. Gameplayet er desværre lidt for trægt for et actionspil, samtidig med at det ikke er avanceret nok for en simulation. Knights of the Sky lander altså i nogen grad mellem to stole, men det er stadig et ret imponerende spil - selvom prisen er horribel.

Grafik	91%
Lyd	89%
Gameplay	72%

OVERALL  
**78%**

## COMMODORE 64

Dette spil kommer ikke til 64'eren.



## 4D Sports Boxing Mindscape

**H**vis du læste anmeldelsen af Final Blow i sidste nummer, husker du måske, at jeg ikke var særlig positivt stemt. Nu har skæbnen villet, at jeg skulle anmelde endnu et boksespil, og det er jo faktisk meget pudsigt, er det ikke?

Jeg er som regel ikke særlig fordomsfuld, men boksespil er ofte noget af det mest kedelige, man kan støve op. Ofte er der simpelthen ikke dynamik nok, de bliver ensformige, og det gælder som regel bare om at finde eet godt slag og så gentage det resten af kampen. Sådan er 4D Sports Boxing gudskelelv. Faktisk er det det sjoveste boksespil, jeg har spillet på min Amiga - også selvom det ikke siger så meget.

Det mest enestående der kan siges om spillet, er den meget specielle grafik, der gør, at bokserne ser lidt mærkelige ud. Hvis de vender siden til, forsvinder de simpelthen, og selvom nogle måske havde forestillet sig en stor, svedig neger, så giver en mand, der er lavet af trekanter og streger faktisk muligheden for puste lidt fart ind i spillet.

Man kan enten spille mod en kammerat eller maskinen. Man skal først skabe en bokser, og vælger selv vægt, højde og rækkevidde. Nu var det lidt svært at sætte mine dimensioner ind i spillet - men er du lidt mindre, kan det måske lade sig gøre, at lave en bokser, der ligner dig.

Du bliver placeret som nr. 50 på verdensranglisten og skal kæmpe dig op. Før hver kamp kan du sipse og øve slag. Det gør dine evner bedre, så du hele tiden kan mærke fremgangen.

Kampene indledes af en slikket fyr, der med et samlet LADIES AAAAND GENTLEMEN bekendtgør aftenens kamp. Samplingen stopper gudskelev, når navnene bekendtgøres (prøv at sample Sparrevohn!), og når han har fortalt om de to kombatanter, starter slagsmålet.

Det kan ses fra ti (!) forskellige vinkler, og skulle det ikke være nok, kan du selv placere kameraer på taktiske steder, det kunne være sjovt at se din modstander fra. Grafikken giver mulighed for nøje at se, hvad modstanderen foretager sig - man har faktisk en mulighed for at blokere hans stød.

Af slag har man en mængde. Lange slagserier er ikke ualmindelige, og derudover har du et par "show-moves", hvor du f.eks. kan ryste dine arme, stikke kæben frem osv. Det skulle provokere din modstander, men det synes ikke rigtigt at fungere. Jeg måtte stikke min kæbe fire gange op i hovedet på en særlig kold modstander, før han slog til - og jeg rejste mig ikke siden!

Efter kampen kåres vinderen. Der vises statistik, og et fotografi fra en avis viser afgørelsen - vældig nuttet.

Det eneste man savner er, at grafikken ikke giver plads til, at man kan se sin modstanders smædre ansigt. Det kunne da give lidt kulør med en øjenskade eller en brækket næse, ikke sandt?

Christian

## MICROPROSE GOLF MICROPROSE

**G**olfsokker er den eneste beklædningsgenstand, der er mere gennemført hæslig end golfsko. De to overklassesymboler deler førstpladsen på min egen, helt private TOP-10 over alverdens rædsler. Begge dele er også at finde på forsiden af æsken til Microprose Golf, men heldigvis har firmaet hverken vedlagt sko eller strømper. Det er ellers på mode at fylde spilæskerne med alt andet end spil for øjeblikket...

Allerede på side fem i den omfangsrige manual fortæller programmørerne, at Microprose Golf er så avanceret og detaljeret, at spillerne kan bruge deres nye erfaringer, når de næste gang står på favorittbanen nær marinaen.

Da jeg havde læst det, var mit hjerte efterhånden sunket så dybt, at det hele bare kunne være lige meget. Derfor stoppede jeg to af de tre disketter i maskinen og lukkede øjnene til et mareridt af sure golfsokker og kællevæbnede caddies, der dansede rundt i en regn af hvide golfbolde.

Da jeg atter åbnede øjnene og trykkede mig ind på første hul i Ballybrook, begyndte mit hjerte langsomt at stige igen. For godt nok er Microprose Golf avanceret, men det er ikke nødvendigt at bekymre sig om detaljerne, hvis man bare vil fylde nogle huller. Det hele er gnidningsløst designet, og de fleste kommandoer vælges med musen. Banen ses først ovenfra, senere i 3D, og fem forskellige kameravinkler og en replay-funktion gør, at man rigtig kan savle over sin egen dygtighed.

Det kræver øvelse og timing at sende bolden i den helt rigtige retning og i den helt rigtige vinkel, men systemet er simpelt og letforståeligt, og computeren vælger selv den bedste kølle.

På den måde er det sjovt nok at spille lidt på en af seks 18-huls baner, men professionelle og frekaks vil først rigtig flippe ud, når de hører om de avancerede funktioner.

For golfskoene er med. Fodstillingen kan justeres, og den lille stang, man placerer bolden på, før man starter, kan bankes mere eller mindre ned i jorden - og flyttes rundt.

Der er hurtige og langsomme greens, vind og

mulighed for både venstre- og højrehåndede spillere med variende blazer-farve. En lille kikkert gør, at de garvede kan tjekke banen helt hen til hullet, før de vælger den rigtige kølle i den taske, de selv har pakket med 14 forskellige pragteksemplarer. Afsnittet om handicaps og turneringstyper fylder otte sider...

Der står jeg af, men alle de piger og drenge, der drømmer om fugle og keller om natten, vil med garanti forelske sig i Microprose Golf. Spillet er perfekt, hvis vennerne venter i BMW'erne, og det så begynder at regne og blæse rigtig koldt.

Jakob



**AMIGA - Nej, det er ikke et stepkursus. Her justerer du din golfspillers fodstilling!**

## AMIGA (1mb EVT HARDISK)

Kr 525

Grafikken er meget stilfuld, også 3D-effekterne. Lyd er der ikke meget af, men swuish'ene og bonk'ene er rigtig gode. Designet er godt og stilrent, og Microprose Golf er da meget underholdende et stykke tid. Men det er nok kun rigtige fans, der bliver ved med at finpudse teknikken igen og igen.

Grafik	82%
Lyd	70%
Gameplay	73%

**OVERALL  
76%**

## COMMODORE 64

Microprose Golf kommer ikke til Commodore 64, men endnu en gang kan vi henvise til gode, gamle Leaderboard Golf, der efterhånden fås for næsten ingen penge - som budetspil og på diverse opsamlings.

## AMIGA(1 mb)

Kr 375

Grafikken er hurtig, funktionel og meget, meget enkel. Til gengæld er der nogen flotte vinkler, et par stemningstulde mellemseksensere og et billede af en glad mand, når man har vundet! Lyden er ikke så god, som man kunne håbe. Der er en lidt svag samlet tale og et par publikums-effekter. Men det er spillets hurtighed og taktiske fornemmelse, kombineret med en masse muligheder, der gør det godt. Så har du ikke mistet for mange hjerneceller, burde du spytte tandbeskytteren i hovedet på Mogens Palle, og købe 4D Boxing.

Grafik	86%
Lyd	61%
Gameplay	89%

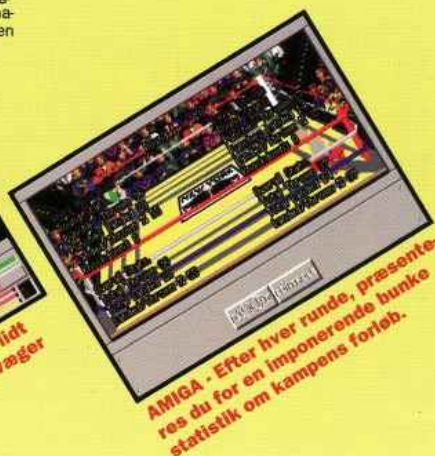
**OVERALL  
85%**

## COMMODORE 64

Kommer ikke til 64'eren.



**AMIGA - Bokserne ser måske lidt rudimentære ud, men de bevæger sig meget realistisk.**



**AMIGA - Efter hver runde, præsenteres du for en imponerende bunke statistik om kampens forløb.**



# 7 Colours Infogrames

Det er sjovt med de logikspil. Hvis man lavede en international undersøgelse, ville man nok finde ud af, at halvdelen af dem er udtænkt af mennesker, der bor eller har boet i (det der engang var) Sovjetunionen. Bare tænk på Tetris, Welltris eller Faces. Eller 7 Colors fra Infogrames.

Denne gang er det den russiske matematiker Dmitrij Paskov, der har fået en god ide. Måske mens han stod og ventede sammen med et par hundrede andre foran en eller anden tom butik i Moskva. Der er i hvert fald masser af tid til at spekulere over tingene i sådan en kø i sådan et land...

Det er lidt svært at forklare princippet i 7 Colors. Manual-forfatteren fra Infogrames har åbenbart tænkt det samme, for han har valgt slet ikke at berøre emnet på de seks sider, han havde til rådighed. Det gør det selvfølgelig mere indviklet for mig, når jeg ikke bare kan skrive af efter et eller andet, men jeg vil alligevel prøve at ridse handlingen op.

7 Colors spilles på en firkantet bane belagt med diamanter, der kan have i alt syv forskellige farver. To spillere, der starter i hver sin ende af banen, skiftes til at trække, og den spiller, der først erobrer halvdelen af spilleområdet, har vundet.

I starten har hver spiller kun herredømme over en diamanter, men territoriet kan udvides ved at skifte farve til en af de andre omkringliggende diamanter. Så har du to diamanter. Eller flere, hvis den nye diamanter var en del af en større ensfarvet gruppe.

Sådan fortsætter det: Et træk er et farveskift. Hvis det lykkes dig at omringe en lille koloni af tilfældige diamanter med dit territorium, får du kolonien helt gratis.

Det er ikke muligt at erobre modstanderens diamanter, for man kan ikke skifte til hans farve - Hvad den så end er for øjeblikket.

Du skal ikke være ked af det, hvis du ikke forstår princippet, for jeg har lige læst det, jeg har skrevet, og jeg forstår det heller ikke! Men to mig: Det er dødsimpelet i praksis.

Du kan enten spille 7 Colors mod maskinen eller mod en eller anden stakkel, du har fået trukket hen til computeren. I det sidste tilfælde får 7 Colors et ekstra pift på grund af tidsreglerne. Man har højst 30 sekunder til et træk, men hvis modstanderen er hurtig, får man selv mindre tid til at overveje, når det bliver ens tur.

Hvis banen er for lille og for simpel, betyder det enormt meget, hvem der starter, men hvis man dyster på en større bane, spiller det ikke nogen rolle. Mere erfarne spillere kan også komplicere billedet yderligere ved at spille med barrierer, og som en sidste mulighed kan de rigtig seje selv designe deres egne baner.

Jakob

# SHADOW SORCERER SSI

Der var engang to SSI-spil. De hed Dragons of Flame og Heroes of the Lance. De var SSIs forsøg på at lave nogle mere actionfyldte og simple rollespil, men spilsystemet var bare ikke godt nok.

Nu har SSI fedtet sig frem til en ny og forbedret version, der dog holder sig ret tæt op af forgængerne.

Plottet er ikke andet end det uundgåelige tredje kapitel i den føljeton, Dragons of Flame og Heroes of the Lance indledte.

Nogle helte har reddet en masse slaver ud af en borg, de fleste kalder Pax Tharkas, og nu skal slaverne væk og have et sted at bo.

Det er det, du skal sørge for i Shadow Sorcerer.

Du har direkte kontrol over de fire helte og indirekte kontrol over slaverne, der vælger deres egne ledere og følger efter dig, hvis de gider.

Du flytter rundt med heltene på et stort oversigtskort, der i begyndelsen ikke viser andet end grå ottekanter. Efterhånden som udforskningen skrider frem, bliver der dog mere at se på. Hvis dine helte møder noget ondt, der skal lemlestes, eller finder noget sjovt, der skal puttes i tasken, skifter synsvinklen.

Nu ses de fantastiske fire skråt ovenfra i et isometrisk opbygget landskab som det, layouteren forhåbentlig har anbragt i nærheden af disse ord.

Et klik på en af personerne fremtryller en menuboks, hvor vedkommende kan sættes til at vade, samle op, dræbe og den slags. Hvis du for eksempel beder Tanis om at bruge sit sværd, stormer han automatisk frem og hakker i den første den bedste fjende. Og når han, hun eller den ikke er andet end smuds på gulvet, går Tanis videre til nummer to. Og tre. Mere styr er der på buer, spyd og trylleformularer, der kan dirigeres efter for godt/befindende. Hvis du altså er hurtig nok! Nogle gange er kampen nemlig godt i gang, allerede før du får lagt hånden på

musen. Her kommer de forholdsord, du kan lægge ind, til hjælp.

Det er sådan cirka, hvad der er i Shadow Sorcerer. Og så et par fejl, altså. De opstår på alle andre tidspunkter end i kamp, hvilket vil sige meget sjældent, men alligevel. Kongen i dværgenes landsby har en kort hukommelse eller en lav intelligens, for han siger det samme hele tiden. Det med intelligensen gælder også for heltene. Giv dem en ordre om at gå ud af en dør, og kun halvdelen finder igennem!

Shadow Sorcerer er ikke synderligt bedre end sine mislykkede forgængere, og man bliver hurtigt træt af de ensformige "tilfældige møder", der altid ender i vold og drab. Den slags kan godt være sjovt, men der skal mere variation til.

Jakob

## AMIGA (1mb)

Kr 75

Grafikken er ret middelmådig hele vejen igennem. Man kan lige akkurat se, hvad tingene forestiller, men heller ikke mere. Og så er figurene nærmest latterlige i deres firkantede bastantheit. Intramelodien er i orden, men der er ikke mange pip under selve spillet. Mest rimelige støn, brag og den slags. Der er for meget kamp i Shadow Sorcerer, og kampsystemet har en tendens til at reducere spillet i tilskuere. Lidt for ensformigt efter min smag.

Grafik	72%
Lyd	66%
Gameplay	60%

**OVERALL  
61%**

## COMMODORE 64

Ingen C64-version i sigte.

## AMIGA

Kr 375

7 Colors virker meget stilfuldt og afpuddet. Grafikken er klar og funktionel, og lydsiden udgør med sine klassiske melodier eller enkle lydeffekter et godt akkompagnement til selve spillet. Det er slet ikke så svært, som det lyder, og det er også ret underholdende. Men totaltalt (som Tetris) er det ikke. Prøv 7 Colors, hvis du har en svaghed for logikspil.

Grafik	84%
Lyd	79%
Gameplay	75%
OVERALL	76%

**OVERALL  
76%**

## COMMODORE 64

7 Colors kommer i første omgang ikke til Commodore 64, selvom en konvertering ikke skulle være det store problem. Sover Infogrames?





I denne måned kigger vi nærmere på en ny håndfuld opsamlinger til Amiga og Commodore 64.



### SUPERHEROES - C64/AMIGA Domark Bånd kr 249, Disk kr 295, Amiga Kr 449

Der er ikke særlig meget "super" over denne opsamling fra Domark. "4 mega-helte i en æske!" står der med store røde bogstaver på spilpakken. Ja tak, men hvilke helte!

Her er Indiana Jones and the Last Crusade (actionspillet), som trods en rimelig flot grafik er et utroligt frustrerende og kedeligt platformspil. Her er Strider II - fortsættelsen til US Golds arcade beat'em-up, som byder på rimelig flot grafik og en ret akrobatisk superhelte. Men spillet er så totalt ideforladt, at det næsten gør ondt, og så ligner det 1'eren til forveksling.

Her er The Spy Who Loved Me - en James Bond licens i den velkendte filmlicens-stil, hvor hver bane udgør et lille spil i sin egen ret. Ingen af banerne er imidlertid noget særligt.

Endelig er her Last Ninja 2. Det er et spil, som mange elsker, og grafikken er da også farverig og stemningsfuld, men kontrolsystemet er efter min mening svært og frustrerende.

4 mega-helte i en æske?...

**OVERALL: 30%**

### FOOTBALL CRAZY CHALLENGE - AMIGA Anco Kr 375

Der var engang, hvor Anco var et skrantende og ukendt softwarehus. Så hostede en af deres programmører en dag op med et spil, der hed Kick Off, og siden da har Anco udvist en næsten uhyggelig evne til at presse citronen. Det startede uskyldigt nok med Kick Off 2, men snart var markedet oversvømmet af mere eller mindre obskure data-disketter, der knyttede sig til den oprindelige fodbold-succes. Og mener Anco altså, at tiden er inde til at score lidt ekstra på opsamlings-markedet. Denne æske indeholder:

Kick Off 2 - En virkelig klassiker. Selvom en del af anmelderholdet stadig foretrækker det første Kick Off spil, er det her virkelig et must.

Player Manager - Et ret undervurderet manager-spil, hvor du som træner tilmed har mulighed for selv at spille med på holdet. Computer-spillerne spiller bedre end i nogen af Kick Off spillene, og kampene er virkelig underholdende - på samme måde som en rigtig fodboldkamp. Hvis du kan lide managerspil, er dette et lige så stort must som Kick Off.

Final Whistle - Her er vi så fremme ved fornævnte data-disketter. Dette er dog den første af slagsen, og det skal retfærdigvis siges, at den faktisk ændrer gameplayet i Kick Off 2 en del. Specielt målmanden spiller anderledes. Resten af ændringerne er stort set kosmetiske. Endelig indeholder æsken en "World Cup 90" del, som giver dig mulighed for at rekonstruere det seneste fodbold-VM.

Alle spillene i denne opsamling bygger videre på den klassiske Kick Off tradition, og det kan der jo kun komme noget godt ud af. Hvis du endnu ikke har anskaffet dig disse spil (har du været på Mars?), så er det nu, du skal slå til!

**OVERALL: 96%**

### AIR LAND SEA - AMIGA Electronic Arts kr 525

Som titlen antyder får du her lov at prøve kræfter med en række forskellige fartøjer: til lands, til vands og i luften. Sidstnævnte er repræsenteret af Interceptor, der stadig må betegnes som en af de flotteste og mest spilbare fysiksimulationer til Amigaen. Desværre er der kun syv missioner, men de er til gengæld meget forskellige: Red en nedskudt pilot, sænk en ubåd, stands et atommissil... Suveræn grafik og lyd sætter prikken over i'et.

Det våde element repræsenteres af 688 Attack Sub, som er Electronic Arts bud på en avanceret ubåds-simulation. Desværre er det ikke noget særligt overbevisende bud. På trods af en række spændende scenarier og en rimelig grafik, er spillet ikke nær så umiddelbart fængende som Silent Service.

Det tredje og sidste spil i denne opsamling er Indianapolis 500. Her er Formel 1 ræs for alle penge! Der er lavet mange racerspil til Amigaen, men dette skiller sig en del ud. For det første er det mere simulation end action. Man er placeret



meget lavt i forhold til kørebanen, hvilket giver et godt indtryk af fart - noget som understreges af den udmærkede 3D grafik. En anden usædvanlig feature er den omfattende replay-funktion, hvor du kan gense dramatiske situationer fra seks forskellige kameravinkler. Ret blæret.

Selvom alle disse spil er udmærkede (specielt Interceptor og Indianapolis 500), kommer man ikke udenom, at dette er en meget dyr opsamling i betragtning af, at den kun indeholder tre spil.

**OVERALL: 72%**

### 4 WHEEL DRIVE - AMIGA Gremlin Kr 375

Hvis du har oktan i blodet, så vil de fire spil i denne spilpakke med garanti tilfredsstille dit fart-behov i lang tid frem.

Først har vi Lotus Esprit Turbo Challenge - absolut et af de allerbedste bilspil, der endnu er lavet til Amigaen. Kør mod computeren eller mod en ven - i begge tilfælde er skærmen delt i to (split-screen). Fart-effekten er virkelig overbevisende, og følingen med bilen er helt rigtig. Banerne er meget varierede, og de bliver hele tiden sværere. Man smyer sig ud og ind blandt de andre biler - gameplayet går simpelthen som en drøm.



Ingen af de andre spil kommer op på denne standard, men det ville næsten også være for meget forlangt. Team Suzuki er et lidt underligt motorcykelspil, hvor gameplayet desværre spoles af, at vektor-grafikken pludselig kan finde på at tilte 90 grader, når din "kværn" lægger sig ned i et sving. Lidt for realistisk måske?

Combo racer er også et motorcykel-ræs, men dette spil er mere action end simulation. Her er vi tilbage ved de gode, gammeldags sprites. Du kører motorcykel med sidevogn, og der er mulighed for at spille to på samme tid. Gameplayet er ikke noget særligt, men hvis du keder dig, kan du jo altid lege lidt med track-editor'en, som gør det muligt at designe dine egne baner.

Endelig er der Toyota Celica GT Rally. I dette spil, der selvfølgelig er en licens, skal du køre rally under alle mulige og umulige vejrforhold. Der er fart over feltet, og grafikken er faktisk meget imponerende. Et lidt undervurderet spil, som bl.a. udmærker sig ved at være det eneste bilspil med vinduesvisker (nyttig i snevejr)...

Et mislykket, to rimeligt gode og et suverænt racerspil. Det er slet ikke dårligt til prisen.

**OVERALL: 76%**



# Fire esser til AMIGA

## InterSpread:

Bygget over et avanceret bruger-interface indholdende bl.a. bred vifte af matematiske/økonomiske funktioner, præsenterations grafik, et enkelt makro sprog og et væld af andre avancerede funktioner. Løsningerne til alle komplekse regnearks problemer på Amiga'en findes alle i InterSpread.

## INTERSPREAD

## InterSound:

Med en helt ny generation af lyd-behandlings software, giver InterSound brugeren ubegrænset kontrol over soundsamples og lydbølger. Funktionerne inkluderer bl.a. frivands editing af lyddata, 15 forskellige special effects, op til 8 soundsamples i hukommelsen på en gang, AM og FM modulation af lyddata og meget mere.

## INTERSOUND

## INTERBASE

## InterBase:

Som en pioner i den nyeste bølge af database teknologi, giver InterBase brugeren ubort stykke og ydelse i en nemt tilgængelig brugerflade. Inkluderer bl.a. grafikbehandling, udvidet kontrol over skærm-design og adgangsbeskyttelse. Kan desuden brevflette med InterWord.

## INTERWORD

## InterWord:

Ingen anden Amiga tekstbehandling giver brugeren så mange muligheder: Index, generering, statistik funktioner, imponerende stavkontrol og en bred vifte af andre praktiske funktioner gør InterWord til DEN tekstbehandling for både begyndere og professionelle brugere. Kan desuden brevflette med InterBase.

Advanced software  
technology for the  
Amiga computer...

Producent :

**INTERACTIVISION**

Hovedgaardsvej 4 - 8600 Silkeborg - Tel. 86-802700 - Fax. 86-800692

KAN KØBES HOS FØJENDE FORHANDLERE



# GAMES PREVIEW

**Vi kigger frem i tiden, og ser nærmere på nogle kommende spil.**

## G-LOC

De lærer det åbenbart aldrig! Spilfirmaerne nægter hårdnakket at indse, at der er visse arcademaskiner, der ikke egner sig til at blive konverteret til hjemmecomputere. Afterburner, Galaxy Force, Stun Runner... listen over fiaskoer er lang, men åbenbart ikke lang nok til at U.S. Gold har lært lektionen.

For nu har de minsandten købt rettighederne til Segas fortsæt-

Gold vil løse det problem...

Undskyld hvis jeg lyder sarkastisk, men jeg har svært ved at se, hvordan dette spil kan blive andet end en fiasko. Det værste er næsten, at mange sikkert vil gå ud og købe det, fordi de kender spillet fra arcademaskinen. De har åbenbart også glemt læren fra Afterburner, Stun Runner, Galaxy Force....

Jeg håber, jeg tager fejl. Jeg håber U.S. Gold virkelig overrasker os allesammen denne gang. Men jeg tror det ikke. Dette spil er på forhånd dømt til at mislykkes - mærk Jer mine ord. Og tag Jer i agt - for spillet er allerede ude til Amiga og Commodore 64, når I læser dette...

## BLACK CRYPT

For længe siden kæmpede fire mægtige krigere en drabelig kamp mod den onde Estoroth. De vandt, men for at slippe helt af med skurken, kylede de ham gennem en sprække, der førte til en anden dimension. Det skulle de aldrig have gjort, for nu - 100 år senere - har sprækken åbnet sig igen, og nu vælter det ud med frygtelige monstre og andre dømmiske kræfter.

Alt dette er naturligvis blot en undskyldning for, at du skal vade rundt i en masse klamme grotter - på jagt efter en lang række tingester, der angiveligt skulle kunne stoppe de onde magters fremmarch. Og så har du sikkert allerede gættet, at det er et rollespil, vi her har med at gøre.

Ligesom i Eye of the Beholder ses omgivelserne i en første-persons synsvinkel, og grafikken lyder umiddelbart som noget af



## MERCENARY 3

Mange Amiga- og C64-ejere husker sikkert Mercenary og fortsættelsen Damocles - de (dengang) revolutionerende 3D spil, der nærmest må betegnes som en mellemting mellem simulation og adventure. Nu, mere end fem år efter det første spil, har Novagen bestemt sig for at udgive det tredje afsnit i serien.

So, what's new? Ved første øjekast ser alt faktisk ud til at være ved det gamle. 3D grafikken er blevet lidt forbedret, men skærmlayoutet er stort set uændret.

Det samme kan ikke siges om gameplayet. Du har nemlig ikke længere noget sejt rumskib at flyve rundt i. I dette spil er du blevet reduceret til en ganske almindelig fodgænger, og du er derfor henvist til offentlige transportmidler såsom taxaer, busser og rumfærger. Men den slags koster som bekendt penge, og en stor del af gameplayet går netop ud på at planlægge sin rejse, så man slipper med mindst mulige omkostninger.

En anden stor ændring er, at planeten nu har fået et mere menneskeligt ansigt. Overalt er der personer, som du kan tale med. Selv taxa-chaufførerne ævler løs - det meste er ligegyldigt sladder, men noget af det rummer spor, som du kan bruge i din mission.

Dit første og største problem er faktisk, at du ikke aner, hvad din mission går ud på. Men ved at tale med de rette folk, får du hurtigt en ide om det, og herefter former spillet sig stort set som en jagt på informationer. Men husk, at ikke alle dem, du taler med, er lige troværdige....

Mercenary 3 udgives af Novagen, og Amiga-versionen skulle være ude, når du læser dette.

det mest lovende ved dette spil. Den er meget detaljeret og består af hele 64 farver (extra half-brite). Kampscenerne vises naturligvis også grafisk, og alle spells er ani-

meret, så du rigtigt kan nyde deres magiske effekter.

Black Crypt udgives af Electronic Arts, og spillet udkommer til Amiga (1Mb) sidst i februar.



## SHUTTLE

Kan du godt lide avancerede spil?

Syntes du, at F19 Stealth Fighter og Flight of the Intruder var alt for simple og overfladiske? Irriterer det dig, når spil styres med mus og joystick, så du slet ikke kan komme til at bruge tastaturet? Vrånger du nedliddende af alle spil, hvis manual fylder under 200 sider?

Hvis du kan svare ja til disse spørgsmål, så er Shuttle garanteret noget for dig. For hvis flysimulatorer kan være komplicerede, så prøv at forestil dig, hvor mange knapper og instrumen-

ter, der er at holde rede på i en rumfærge!

Programmerholdet har brugt adskillige måneder på at researche hos NASA, og de hævder selv, at deres simulation er så autentisk, at den kan lære dig at flyve en rigtig rumfærge. I hvert fald giver spillet dig mulighed for at syse med videnskabelige eksperimenter, SDI-missioner, test-flyvninger og satellitjusteringer. Rumfærger, der vises i 3D grafik, kan gennem hele spillet betragtes fra alle mulige synsvinkler. Næsten alle instrumentpaneler er nøjagtige kopier af den ægte vare, og alle knapperne virker. Det er blot op til dig at finde ud af hvordan!

Shuttle udgives af Virgin, som foreløbig kalkulerer med en pris på godt 600 kr - endnu et tegn på, at dette er en ægte hardcore simulation. Amiga-versionen kan udkomme når som helst.



## SWORDS & GALLEONS

Øerne i det røde koral-hav var engang en fredelig oase for fiskere, handlende og andre søfarende. Men en skæbnesvanger dag ankom en skrappelløs eventyrer ved navn Varisco til området. Med sig bragte han en vældig flåde, bemannet med tungt bevæbnede pirater. Varisco tvang øboerne til at underkaste sig, og de der nægtede at betale 98% indkomstskat til Variscos personlige konto, blev henrettet på stedet. Øernes retmæssige dronning blev smidt ind i en klippegrotte, og en magisk forbandelse sørgede for, at ingen kunne trænge ind i grotten for at redde hende.

Så langt så skidt. Nu er det din tur! For at bryde forbandelsen skal du finde fem skatte, der ligger skjult rundt omkring på øen. Derefter skal du sænke fem af Variscos sørverskibe, og til sidst skal du fremskaffe en magisk krystalkugle. Først da kan du frelse dronningen, styrtte tyrannen og bringe fred og idyl tilbage til de undertrykte landsby-folk. Suk...

Swords & Galleons er et strategisk arcade adventure, hvor en af udfordringerne går ud på at udstyre og bemande det skib, som du opererer fra. Spillet udgives af Idea - et firma, der ikke har nogen tidligere erfaring med strategispil. Men vi håber det bedste, og trøster os med, at det jo umuligt kan være dårligere end Skull & Crossbones... Spillet udkommer til Amiga i begyndelsen af marts måned.



## LURE OF THE TEMPTRESS

Grafiske adventures er "in" for tiden, og Sierra, Lucasfilm og Delphine tager fejl, hvis de tror, de har monopol på denne populære spilgenre. I sidste måneds Games Preview kunne vi fortælle om flere kommende titler, og nu har vi modtaget nyt om endnu et grafisk adventurespil. Ja faktisk et helt nyt system, som angiveligt skulle være langt mere avanceret end det, vi er vant til fra spil som Cruise for a Corpse og Monkey Island. Vilde løfter, men er der mon hold i nogle af dem?

Spillet, vi taler om, hedder Lure of the Temptress. Det udgives af Image Works og bliver det første spil, der udnytter det nye "Virtual Theatre" system. Den største nyskabelse i dette system er, at spillets univers hele tiden udvikler sig uafhængigt af spilleren. Miljøet ændrer sig i "real-time" - også selvom spilleren beslutter ikke at gøre noget. Spilleren kan nemlig ikkediktere, hvad der skal ske - han har en begrænset indflydelse, idet han indgår i spillets verden på lige fod med de andre "væsener". Det lyder meget spændende (og realistisk), og det skal blive spændende at se, hvilke konsekvenser det nye system har for gameplayet.

Image Works hævder desuden, at "Virtual Theatre" systemet er det hidtil mest brugervenlige. For eksempel kan figurene selv finde ud af at gå udenom forhindringer. Man kan altså nøjes med at klikke på det sted, de skal gå hen, så finder de selv en passende rute.

Selve plottet lyder lidt mere ordinært. Spillet foregår i en mystisk middelalder-verden, hvor den gode kronprins Conal er taget til fange af den onde tyrann Skorl. Som Conal skal du flygte fra fængslet og begive dig ud i riget for at vælte Skorl fra tronen, så du selv kan overtage magten.

Er Lure of the Temptress virkelig begyndelsen til en helt ny æra inden for grafiske adventurespil, sådan som Image Works hævder? Se svaret i et kommende nummer af DNC, hvor vores anmeldere ser kritisk på spillet. Amiga-versionen udkommer sidst på vinteren.

## INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

I betragtning af hvor mange spil der udkommer hver eneste måned, er det i grunden sært, at det nu er flere år siden, nogen sidst fandt på at udgive et rigtigt sportsspil. Og her tænker jeg ikke på boldspil, men derimod på løb, svømning, cykling og den slags. Epyx nåede lige at konvertere de

fleste af deres "Games" spil (Summer Games m.fl.) til Amiga-en, før de gik fallit, men ingen af disse spil var særlig vellykkede - i hvert fald ikke set med nutidens standard in mente.

Så er det ikke snart på tide, at nogen sætter sig ned og laver et ordentligt sportsspil?

Det syntes Empire, og deres programmører er derfor allerede godt i gang med arbejdet. International Sports Challenge kom-

mer til at indeholde seks forskellige discipliner: Svømning, tårnspring, cykelløb, ridning, skydning og marathon.

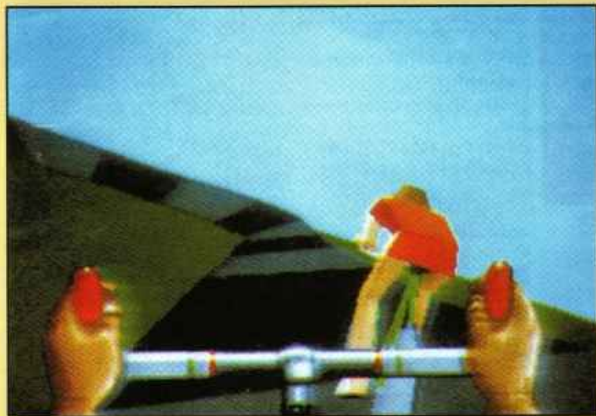
Vi har set de første skærmbilleder, og det er tydeligt, at der er sket meget, siden de sidste sportsspil kom frem. Dette spil skiller sig blandt andet ud ved, at det anvender en blanding af vektorgrafik og "almindelig" bitmapgrafik. Sekvenserne med cykling og ridning er specielt imponerende. Når du kommer galloperende på hesten, ser du forhindringen forsvinde under dig, idet hesten springer over den...

Men der er også nyskabelser inden for gameplayet. Hvis du nu sidder og krummer tæer ved tanken om at ruske joysticket frem og tilbage i een pinefuld uendelig-

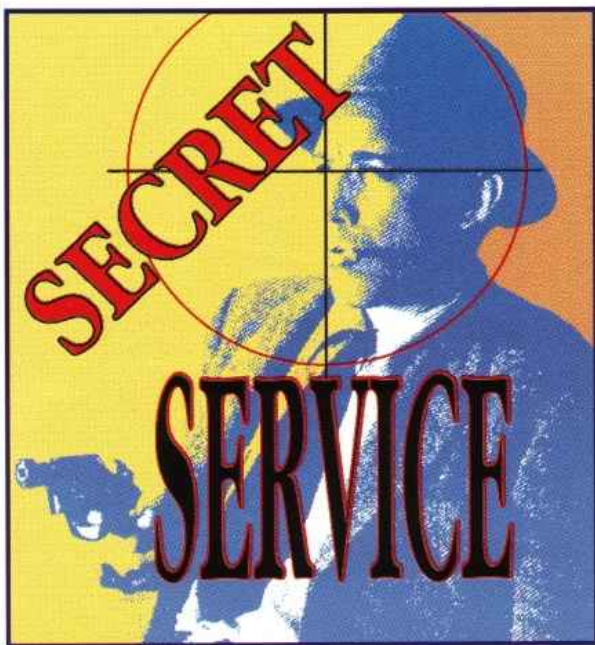
hed, så vil det sikkert glæde dig at høre, at International Sports Challenge er styret helt uden om denne æld-gamle opskrift (Decathlon, joystick-knuseren!). I stedet har man valgt at lægge mere vægt på det strategiske element.

I marathon-disciplinen er der for eksempel overhovedet ingen action. Her gælder det blot om at træffe de rigtige valg på de rigtige tidspunkter - f.eks. med hensyn til hastighed, indtagelse af drikkevarer og den slags. I de andre sekvenser er det din timing, der er afgørende. I svømning skal du f.eks. selv styre din svømmers åndedræt!

International Sports Challenge udkommer til Amiga hen mod sommeren.







## Så er vi her igen med en ny bunke tips og løsninger til en række populære spil.

### KINGS QUEST V

Vi fortsætter, hvor vi slap i sidste nummer...

Når du har både olielampe, guldmønt og støve, er det på tide at forlade ørkenen. Følg klippen tilbage til sigøjner-lejren. Her giver du manden den guldmønt, han forlanger for at lade dig se spåkonen.

Hos spåkonen får du dels nogle hårrejsende oplysninger om, hvad der er hændt din familie, og ikke mindst får du en yderst værdifuldt amulet. Når du kommer ud fra spåkonen, går du mod højre. Her møder du et meget specielt træ. Tal til det, og det vil fortælle dig sin sørgelige historie.

Fortsæt mod højre til du står ved indgangen til den forheksede skov. Inden du går ind i skoven, er det en god ide at tage amuletten om halsen. Gå lidt rundt inde i skoven, indtil du møder heksen for første gang. På grund af spåkonens amulet kan hun ikke gøre dig noget, så hun forsvinder igen. Anden gang du møder heksen, skal du tilbyde hende den olielampe, som du fandt i templet.

Når heksen således er skaffet af vejen, kan du gå lidt rundt i skoven. Find heksens hus, hvor du skal tage følgende: en nøgle, en pung (med tre juveller) og en spinderok. Gå yderligere lidt rundt i skoven til du finder et træ med en lille dør i. Brug heksens nøgle til at åbne døren, og tag det lille guldhjerte du finder der.

Gå nu tilbage til det sted, hvor du kom ind i skoven. Her vil du finde vejen spærret af en mystisk sten. For at komme ud af skoven skal du dryppe lidt honning ud på jorden foran dig. Derefter skal du smide juvellerne fra pungen på jorden foran dig, en efter en. Hver gang du har smidt en juvel, kommer en lille alf (Leprechaun) frem og snupper den. Men når han prøver at snuppe den tredje juvel, sidder han fast i honningen. Snak lidt med alfen og han vil hjælpe dig med at slippe ud af skoven. Han vil også forære dig et par smukke støvler.

Gå nu tilbage til det forheksede træ og giv hjertet til det/hende. Når træet er væk, kan du samle harpen op og tage den med dig. Du skal nu finde den sure, gamle gnom, der sidder uden for sin hytte sammen med sit barnebarn. Giv gnomen spinderokken, og han giver dig barnets dukke til gengæld.

Gå nu over til kroen og undersøg høstakken. Her kommer myrerne dig til undsætning, idet de hjælper dig med at finde den berømte nål i høstakken. Fortsæt nu ad vejen ind mod byen. Når du er næsten forbi bageriet, opdager du, at bagerens kat har slået kløerne i en mus. Kyl støvlen efter katten og red musen. Som tak lover musen at hjælpe dig, hvis du nogensinde skulle få brug for det (og det gør du!).

Fortsæt ind til byen. Her skal du besøge skrædderen, som du forærer guldnålen. Til gengæld giver han dig den blå kåbe, som hænger i for-

retningen. Giv dukken til legetøjs-mageren, og han vil kvittere med den røde slæde, der hænger på væggen. Det ældre ægtepar med skomagerforretningen skal have støvlerne. De bliver så taknemmelige, at de giver dig en hammer.

Det er nu tid til at forlade byen - prøv selv, hvor langt du kan komme på egen hånd. Løsningen fortsætter i næste nummer.

### MYTH

Her er en omfattende guide til, hvordan du kommer ordentligt ind i dette mesterværk af et spil.

#### Level 1.1

Når du starter på denne level, skal du dræbe en "Harpy" (flyvende væsen) og tage den ildkugle, den efterlader. Stående på samme afsats skal du dræbe så mange skeletter som muligt. En af dem vil efterlade et sværd. Saml det op og brug det til at skære det hængende skelet (længere til højre) fri.

Når skelettet falder ned, følger du selv efter. Bliv ved med at hugge med sværdet, indtil skelettets hovede falder ned i den flammende masse. Når det sker, vil Lucifer stige op fra ilden. Løb tilbage, hop en afsats op og dræb Lucifer med ildkuglen (hvis din ildkugle slipper op, så dræb en "Harpy" for at få en). Lucifer vil efterlade en trefork, som du skal samle op (lad være med at aktivere den - det vil medføre, at du skyder den af).

Hop op og spring fra afsats til afsats mod højre. Når du står over for et STORT monster, så affyr din trefork. I stedet for at løbe lige mod udgangen skal du hoppe ned i de store kældre, hvor der er masser af ekstra energi. Når du har samlet nok energi, hopper du helt op og løber mod udgangen.

#### Level 1.2

Brug dit sværd som aldrig før, og dræb enhver du møder. Når du ser en nymfe i højre side af skærmen, så hold øje med hendes håndbevægelser. Når hun signalerer, at du skal stoppe, så knæl ned. Du vil nu modtage ekstra energi. Hvis ikke, så dræb hende med dit sværd. Men gå ikke for tæt på hende, for så forvandles hun til en slange!

Når du kommer til Achilles-statuen, så stik i hans højre fod. Dette er nemmest, hvis du står på statuens venstre side. Pludselig vil statuen falde sammen. Den efterlader et skjold i gruset, som du naturligvis samler op, før du løber mod udgangen.

#### Level 1.3

Hop fra platform til platform med dit skjold ved hånden. Stop to platforme før den, hvor Medusa står. Når hun kigger væk, så løb hen og hug hovedet af hende. Saml hovedet op og aktiver det. Fortsæt mod højre, indtil du kan

se det tre-hovede monster "Hydra" (Eek!). Stil dig på den bageste af de øverste platforme. Ved at bukke dig kan du ramme de to øverste hoveder. Hop ned på den nederste platform ved det sidste hoved, men pas på du ikke kommer for langt frem.

#### Level 2.1

Typisk dansk vejr! Tag dit sværd frem og dræb alle vikingerne. Når der ikke er flere tilbage, vil en ravn flyve over skibet. Ram den når den dykker efter dig. Når du har dræbt den, vil den forvandle sig til en magisk mønt. Løb ind i den og du vil komme videre.

#### Level 2.2

Brug dit sværd til at dræbe de små alfer, der så vil efterlade nogle knive. Brug dem mod de store troldre.

Lad være med at bruge dem alle sammen, men brug også dit sværd (lad være med at hoppe over dem!). Efter et stykke vej forsvinder dit sværd (bare rolig, det er i gode hænder). Det vil komme igen - nu bare meget mere kraftfuldt.

Længere fremme vil du møde et bål, hvor en smuk jomfru står bundet. Tag faklen ved siden af bålet og brug den til at dræbe de onde ånder. Gå videre frem og dræb troldene som før, indtil du når frem til en drage. Når "Nidhog" (dragen) hæver sit hoved, så stik den i halsen indtil du kan se et lille sår.

Gå så lidt tilbage og affyr en sværm af knive. Pas på hvis dragen løfter sit ene ben. Nej, han er ikke ved at tisse på dig, men han affyrer derimod en ildkugle. Efter et stykke tid vil du være i stand til at løbe forbi den.

Mange tak til den læser, der sendte os ovenstående. Vi ville godt kvittere med nogle spil, men vi ved ikke, hvem du er!



### DEUTEROS

En anonym læser har sendt os disse tips.

Når du er kommet til det sted, hvor fjenden siger, at du er for stærk, og at det betyder krig, så begynder du blot at bygge endnu en rumstation.

Men lad være med at bygge den helt færdig, for nu skulle du ikke blive angrebet mere end højst een gang - hvis du da overhovedet



bliver angrebet. Nu er det så dig, der bestemmer, hvornår der skal kæmpes!

Lad være med at koncentrere dig så meget om andre rumbaser end Jordens - det er alt for besværligt.

Når du har mulighed for det, så lad de rumbaser, du har erobret, sprænge i så mange stykker som muligt. Så får du nemlig ingen problemer med, at de bliver generobret af fjenden.

## QUEST FOR GLORY

Vi slutter løsningen (i store træk) i denne måned. Første del kan du finde i sidste nummer.

Det er nu på tide at befri baronens søn. Gå ind på Ogrrens hule. Dræb den, og giv bjørnen noget mad, så du kan passere. Du skal nu enten liste dig ind på kobolden, stjæle nøglen og stikke af (meget svært), eller du kan dræbe ham og så tage nøglen (også meget svært!).

Når du har nøglen, skal du bruge den på bjørnen, og den bliver til baronens søn. Skynd dig hen til slottet, og modtag din belønning.

Du skal nu besøge Fenrus og Erasmus. Gå til bjergene i den nordvestlige del af skoven. Svar følgende på gargoylens spørgsmål:

Hvad din yndlingsfarve er? "pink" eller "purple".

Hvad din quest er? Hvad tror du?

Om du kender tyvetegnet? Her skal du selvfølgelig svare nej, da de ikke vil lukke tyve ind.

Når du er kommet ind, skal du spille Erasmus' spil. Dette er virkelig svært. Men når du har vundet over ham, får du "Dazzle" formularen.

Nu kan du bare vente, til det bliver midt på dagen. Gå ned til skiven og lyt til tyvenes samtale. Vent derefter til den ene er gået og dræb den anden. Du skulle nu både have et kodeord og en nøgle.

Gå ned til antweep'en og brug nøglen i klippedøren. Sig derefter kodeordet og gå ind. Du kan eventuelt dræbe trolden, hvis du har brug for penge. Hvis ikke så lad være.

Dræb minotaur vagten og kravl over muren. Pas på de mange fælder i gården.

Når du er kommet indenfor, skal du blokere dørene, vælte lysestagen og svinge en tur i lysekronen, når vagterne kommer.

Gå til den nordlige dør og igen nem labyrinten. Brug din magiske drik på lederen, og hun bliver forvandlet til baronens datter. Tag det magiske spejl med, inden du går.

Spillet er ikke slut endnu. Du har stadig en gæld at gøre op med en vis heks. Brug det magiske spejl mod hende!

## GODS

Vi er nu nået til level 2 i løsningen af dette guddommelige spil...

World 1:

Gå mod højre og tryk på den skjulte knap. Når du kommer til tyven, så lad ham tage skjoldet. Læg så "chest key" så tyven kan se den, og vent til han hopper ned efter den. Pløk ham, og snav skjoldet.

Gå over fælden, og vent til skjoldet holder op med at virke. Tryk på knappen så døren åbner, og når den anden tyv dukker op, så skal du stille dig helt ind til væggen, så han kan få fat i "treasure key" til dig. Gå ind ad døren. Tag skjoldet mm. og hop ned.

Gå tilbage og lok den anden tyv hen til dig. Pløk ham ned. Tag "treasure key", gå mod venstre og op ad stigen. Ignorer nøglen til venstre, men tag "ice gem" og kravl ned. Kravl ned ad næste stige, og gå ind ad gangen til højre. Gå ind ad døren for enden, og hop over de kravlende slanger. Aflever din "ice gem".

Hvis du har fuld energi, skal du hive helt vildt i dørknappen for at få "teleport gem" (du kan altid gå tilbage, hvis du ikke har fuld energi). Lad være med at tage de første to gems, der drejer rundt. Stil dig helt ude på kanten for at komme op. Tag x-tra livet og hjerter ved at hoppe over fælderne. Find de sidste to gems (water og fire) ved at skyde forskellige monstre, men husk at når du afleverer dem, må du kun have en på dig ad gangen. Husk at gå ind i Treasure room (nederst til højre), hvor du kan tage skatte og andet godt. Brug din "world key", og læs videre...

World 2:

Her er det vigtigt, at du kan finde ud af at hoppe fra stige til stige. Det kræver lidt øvelse, for ellers mister du alt for meget af din dyrebare energi. Når du kommer til stedet med to trap-doors ved siden af hinanden og døren mod venstre, skal du hoppe ned i hullet mod højre (hop lidt rundt, hvis det først ikke vil åbne). Tag alle tre krus (gold, iron og steel), før du går ind i Ship room (øverst til højre). Stil krusene herinde for at få en special-bonus. Her får du også "world key". Udgangen er nederst til venstre.

World 3:

Købmanden: Køb x-tra liv og evt. "healt-up". Men lad endelig være med at købe spyd! Dem finder du nemlig senere i denne "verden". Køb i stedet en

magic axe (eller to).

På denne world skal du reparere en mosaik for at smiske dig ind hos guderne. Gå ind i Armoury og tag de to spyd + "Kings skull". Gå ind på apoteket og tag "piece of globe". Gå ind i the Crypt. Tag "door key" og aflever "Kings Skull" ved at lægge det ned i krukken. Lad for GODS skyld være med at lægge andre ting oven i krukken, da du ikke vil kunne samle dem op igen.

Tag mosaik-stykket + "jar of herbs". Gå ind og aflever "jar of herbs" i apoteket og snav mosaik-stykket. Nu har du alle mosaik-stykkerne, og kan rigtig fedte for guderne...

Brug den første trap-door key til det første håndtag, og husk at fra nu af skal alle håndtag på denne level hives tilbage i deres oprindelige position! Hop op ad stigen og tag det tredje spyd plus endnu en trap-door-key. Brug denne ved det næste håndtag, og gulvet åbner sig. Kravl ned, hop over fælden og hiv i håndtaget, så den nederste trapdoor ovenpå lukker. Kravl/hop op og tag lyset og trapdoor key'en. Lad et af disse håndtag være nede, og gå ned i højre hjørne, hvor du inkasserer en room key til rummet med x-tra liv + andet godt. Husk at stille det håndtag, du før lod stå nede, op igen!

Gå igen ned i venstre hjørne og hiv i kontakten, så gulvet åbner sig (husk stadig at "resette" alle håndtag). Kravl ned og gå over til hvor der står "Cross to the chapel". Hvis du har husket at resette alle håndtagene, kan du hoppe over den sidste fælde af de tre og tage "Gold cross". Gå videre og "oplys" Study med dit lys.

Tag room- og door-key og gå tilbage til håndtaget lige under døren. Brug din room key og gå ind i the Chapel og aflever "Golden cross" ved at hoppe op på alteret. Tag "Gem stolen from dragon" + lysene. Når "treasure key" falder ned, stiller du lysene tilbage. Med "treasure key" kan du nu åbne treasure room ovenover.

Kravl helt ned og brug "door key". Når du er inde, lægger du "Gem stolen from dragon" helt ude i venstre side. Når dragen dukker frem, behøver du kun at undgå de fireballs, den fyrer af (duk dig!).

Hos købmanden: Køb "Shield: Decreases damage" (så tager du kun halv skade, når du bliver ramt). (Fortsættes i næste nummer).



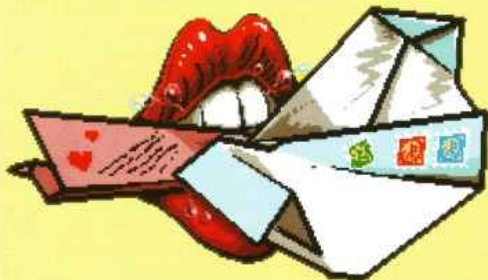
## TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til:

Secret Service

Det Nye COMPUTER  
St. Kongensgade 72  
1264 København K.





Så er det atter tid til at tømme brev-kassen, der som sædvanlig er fyldt til randen med breve fra læserne.

Ved Søren Bang Hansen

# MAILBOX

## Ud med Agnus

Her er et lille tip, jeg har haft megen gavn af, og som I muligvis kan videre bringe til andre læsere. Det drejer sig om udskiftning af Agnus kredsen i en Amiga 500.

For at kunne opgradere til 1 Mb chipram, f.eks. ved installation af en Maximem enhed, skal Agnus udskiftes, hvis man har en gammel version. Dette er ikke nemt. Faktisk anbefales det i installationsvejledningen til Maximem, at man lader et reparationsværksted gøre dette. Dette er også meget fornuftigt, da soklen til kredsen er meget skrøbelig og nemt ødelægges af en eller flere skruetrækkere.

Men der findes en måde selv at gøre dette på, uden at ty til specialværktøj:

Du skal bruge en tube superlim (cyanokrylat) og en bolt, der er minimum en centimeter i diameter og minimum fem centimeter lang. Begge dele kan købes hos en normal isenkræmmer. Kom lim på midten af Agnus og pres bolthovedet ned herpå i cirka et halvt minut. Vent for en sikkerheds skyld i ti minutter. Nu sidder boltens fast på kredsen, og Agnus kan trækkes op uden problemer - ved forsigtigt at vrikke frem og tilbage på boltens.

Bemærk blot at boltens bliver siddende fast, så chip'en kan altså ikke bruges mere.  
Søren Kahlke, Glostrup

## Commodore er også PC'ere

Jeg sidder her med en ældre udgave af Mailbox og læser et brev fra en af jeres læsere. Han skriver, ligesom en læser i forrige nummer, at I ikke skal behandle PC stof og PC spil. Jeg indser, at jeg er nødt til at gøre noget drastisk - nemlig at skrive til jer for at

få jer til at anmelde PC spil.

Seriøst PC-stof kan det være lige meget med, her dækker Alt Om DATA mit behov. Men hvad PC-spil angår, mangler jeg et godt blad. Min PC og jeg ville blive utroligt glade, hvis I begyndte at beskæftige jer med det.

Jeg vil lige gøre opmærksom på, at Commodore faktisk har en PC-serie, der dækker alt lige fra 4,77 Mhz 8088 til 33 Mhz 80486. Når I nu smækker overskriften "Uafhængigt COMMODORE magasin" på jeres logo, så burde I også beskæftige jer med hele deres produktserie!

Tænk også på hvor mange suveræne spil, der bliver lavet til PC for tiden. Så min bøn til jer er: Begynd dog at anmelde PC-spil. Der er faktisk temmelig mange (jeg kender tre), der også bruger deres PC til spil - de er nemlig fuldt på højde med dem til Amigaen. Samtidig kan PC'en jo bruges til så meget andet, og tilbehøret er billigt (en 124Mb Seagate harddisk med 19ms acces-tid koster 3495,- excl. moms! RAM koster omkring 144,- excl. moms for 4 stk 4x256KBit kredse (1 Mbyte) på 80ns).

PS: Hvem sagde iøvrigt, at man ikke kunne lave lyd på en PC? Jeg har netop fået (registreret mig som bruger af) Scream Tracker 2.2 (et shareware-program - lad os få mere af det!). Det kan afspille lyd i 4 (yes, fire) kanaler gennem PC-højttaleren. Blandt meget andet kan det konvertere Amiga Sound/Noise Tracker moduler og afspille dem på PC'en. Det eneste, der kræves, er en PC på omkring 12-16Mhz, en ret normal hastighed i PC-verdenen.

Lars Ø. Knudsen, Stenløse

Jeg kan sagtens se logikken i din argumentation, og det er også

rigtigt, at forskellige PC-ejere (blandt andet) bruger deres computer til spil - det viser salgstallene. Der er derfor også en voksende efterspørgsel på anmeldelser af PC-spil - en efterspørgsel, der i øjeblikket ikke bliver tilfredsstillet.

Problemet er bare, at DNC traditionelt (altså siden "det gamle" COMputer) har været et rent C64/Amiga blad mere end et egentligt Commodore-magasin i ordets bogstaveligste betydning (som jo altså inkluderer PC'erne). Og sådan noget er uhyggeligt svært at lave om på. Med andre ord: PC-stoffet ville falde i overordentlig dårlig jord hos en række af vore kerne-læsere.

## Ikke alle spil er dyre

Det er snart til at få flap af alle de breve, som handler om, hvor dyrt det er at købe spil. Og herefter får vi så hele turen med dumme undskyldninger for, at folk kan købe piratkopieret software.

Hvorfor ser folk ikke ordentligt efter på markedet (det lovlige), når de skal købe nye spil? Her tænker jeg ikke kun på Danmark men på hele EF. Hvis folk f.eks. vil kigge lidt til England... Her kan de købe mange, lidt ældre, spil såsom Silkworm, Last Ninja 2, Operation Wolf, Interceptor etc. til en pris af cirka 5-9 engelske pund. Dansk pris incl. dansk moms = 125 kroner. Nye Amigaspil for 13-16 engelske pund, dansk pris = 180-225 kroner.

Nu har jeg forklaret det til alle dem, der ikke kan betale 300-500 kroner for et nyt spil, og så kan vi måske slippe for mere ævl i de næste tre numre. Hvis vi er heldige...

Jamen hvordan bestiller man så? Man køber et engelsk blad på samme tid og sted som man køber Det Nye COMPUTER, og så er alle problemer løst.

Mads Petersen, Grenaa

Man skal ikke stirre sig blind på de høje, "vejledende" priser. Hvis man er villig til at lede, kan man faktisk godt købe (lovlige) spil til overkommelige priser. Du nævner selv muligheden for køb i England - en metode der dog er forbundet med visse ricci, eftersom det er svært at stille noget op, hvis postordrefirmaet går fallit eller ganske enkelt forsøger at fuppe dig.

Men der er også andre alternative muligheder. For eksempel kan man købe (eller bytte!) brugte spil fra private, eller man kan købe ind i de store varehuse, som indkøber store partier af lidt ældre spil og sælger dem billigt. Et godt eksempel er BILKA, der længe har solgt forholdsvist nye Amigaspil til cirka 1/4 af den "vejledende" pris.



## På den anden side

Da jeg for godt et år siden købte min Amiga 2000, og samtidig begyndte at holde "Det Nye Computer", havde jeg store planer om at udvide Amigaen til en megamaskine, der kunne overgå selv NASA's computeranlæg. Desuden var planen, at jeg skulle lære at programmere dette utrolige computeranlæg.

Men der blev hurtigt sat visse økonomiske begrænsninger, som gjorde, at udvidelserne blev udsat på ubestemt tid (læs: aldrig). Lettere gik det dog med programmeringen. Jeg købte mig en maskinkode-bog, og lærte der udfra maskinkode. Næste skridt på vejen var at lære et andet udbredt Amiga-programmeringssprog, og her faldt valget på C. De følgende måneder fulgte jeg C-kurser i forskellige små blade, men hver eneste gang man var halvt inde i et kursus, stoppede det - enten bladet eller kurset!

Så kom Det Nye Computer endelig med et godt initiativ i nummer 7/8 1991, hvor der både var en konkurrence om et accelerator-kort og et C-kursus. "Fint," tænkte jeg. Nu har jeg en chance for at udvide computeren og samtidig lære C. Men efter et nærmere kig på de to artikler, viste det sig, at konkurrencen, som skulle klippes ud, var placeret på den anden side af C-kurset. Altså måtte jeg vælge mellem et helt C-kursus eller muligheden for en udvidelse.

Jeg fandt dog en anden løsning, som gik ud på at købe to blade. Det resulterede desværre i en gevaldig reduktion af pengebeholdningen samt 70 unødvendige sider. Så fremover vil jeg værd-sætte det, hvis I placerer ting, der skal klippes ud, på en side, hvor der ikke er noget vigtigt på den anden side. Okay, den anden metode hævdede salget, men min pengepung kan ikke blive ved at følge med.

Thomas S. Valsted

Selvom vi prøver, er det desværre ikke teknisk muligt at placere kuponerne sådan, at der altid kun er en annonce på den anden side. Det er ikke et salgstrick for at lokke folk til at købe to blade - faktisk har jeg aldrig tidligere hørt om nogen, der valgte din løsning med at købe et helt nyt blad.

Hvorfor tog du ikke bare en fotokopi af kuponen? Dette er fuldt tilladt, men du skal være opmærksom på en ting: I konkurrencer må du naturligvis kun sende en kopi. Den der med at sende ti kopier og så håbe på, at man har ti-doblet sine vinderchancer, den fører kun til en ting - diskvalificering.

En anden - endnu billigere -

## Konsollernes overlegne gameplay

Jeg håber, at mit brev kommer med denne gang, for som man siger - syvende gang lykkes gang (er det ikke sådan man siger?). Jeg har en Amiga og nogle spørgsmål, jeg gerne vil have besvaret:

1. Forleden prøvede jeg "Aliens" og "The Legend of Hero Tonma" på arcademaskiner, og det er de fedeste spil, jeg nogensinde har prøvet. Derfor spørger jeg: Kan man få dem til Amigaen?

2. Hvorfor bruger I nogle af jeres uhyggeligt dyrebare sider på at annoncere et spil, der får en Ejnar, i stedet for at annoncere et spil, der er OK?

3. Nogle af mine venner har Space Ace og Shadow of the Beast til Commodore 64. DNC har om begge disse spil skrevet, at de ikke blev udgivet til 64'eren. Hvordan kan det så være at de har dem, for det er vel ikke sådan noget hjemmelavet biks, eller hva'?

4. En af mine kammerater har en Sega Megadrive, som han købte for seks dage siden. Undskyld, en af mine ex-kammerater (jeg gjorde bekendtskabet op for seks dage siden) har en Megadrive, og sammen med den købte han spillet fra en af de sejeste arcade maskiner til dato: Super Monaco GP. Jeg synes at konverteringen var rimelig grafik-mæssigt, men gameplay-mæssigt var den suveræn!

Da jeg så endelig havde penge nok, købte jeg spillet til min Amiga, og sikke en fejlagtig se. Spillet var så elendigt, at Steigar, Wild Streets, Ninja Remix og Gazzas Soccer må betegnes som Gold Games til sammenligning. Beware, all Amiga-owners, the biggest Ejnar in the world: Super Monaco GP. Hvorfor laver man sådan noget i...? Undskyld, dumt spørgsmål. Det er jo lavet af U.S. Gold.

5. Jeg vil gerne komplimentere (sikke et ordforråd hva'?), at I har skiftet kategorierne fængslende og fængende ud med gameplay-karakterer.

Til sidst vil jeg gerne sige, at jeg synes, I skal bombardere Jan Olesen med spil, for hans suveræne musetip, som I bragte i bladet. Jeg havde nemlig præcis det samme problem med min "goe" gamle Commodore-mus.

Det var alt for denne gang. Fortsæt med det gode arbejde.

Rasmus Henriksen, Hinnerup

1. Så vidt jeg har kunnet finde ud af, er der ingen umiddelbare planer om at konvertere hverken "Aliens" eller "Legend of Hero Tonma" til Amigaen. Til gengæld kan du 100% sikkert regne med, at der kommer et spil over den nye "Aliens 3" film (der dog desværre har fået en ret sen Danmarks-premiere).

2. Det er faktisk et spørgsmål, vi har diskuteret en del på det seneste. På den ene side kan det synes som "spild" at bruge dyrebar spalteplads på elendige spil - på den anden side er det vel også vigtigt at advare forbrugere mod alt det møg, der bliver smidt på markedet hver måned. Måske kunne man løse problemet ved at indføre nogle særlige "mini-tests", hvor man ganske kort opsummerede de titler, som ikke var værd at købe. Men så er der stadig nogen, der vil være utilfredse, for mange læsere synes faktisk, at Ejnar-annonceblade er nogle af de mest underholdende at læse. Så vi diskuterer videre...

3. De oplysninger, vi skriver i annonceblade, er baseret på oplysninger fra softwarehusene selv. Desværre kan vi ikke sige, og det sker ret ofte, at firmaerne ombestemmer sig, så de efter nogle måneder alligevel vælger at udgive en C64-version. Den vil vi til gengæld så også teste på Update-siden.

4. Det skal indrømmes, at konsol-versionerne af et spil faktisk ganske ofte har et bedre gameplay end den version, der udgives til en computer som Amigaen. Det skyldes nok, at mange Amiga-programmerer fortaber sig i computerens tekniske muligheder for flot grafik og lyd, så der bliver brugt mindre tid på at "fin-tune" gameplayet. Konsollerne har ikke de store grafiske muligheder, men det kan faktisk godt være en styrke. Idet programmererne så er tvunget til i højere grad at "sælge" deres spil på gameplayet. En anden årsag til, at Super Monaco GP er bedre på Sega-konsollen end på Amigaen, kan være, at den originale arcade-maskine faktisk er lavet af Sega selv. De kender altså spillet bedre end nogen anden (måske er Megadrive versionen endda programmeret af den samme, der designede arcade-maskinen!).

5. Tak.

## Den nødvendige piratkopiering

Hvis du har fulgt med i Mailbox i den sidste tid, vil du vide, at der har kørt en omfattende hetz mod pirater. Så at sige alle (hvis ikke alle) synes, at piratkopiering er amoralisk, og nogen kommer endda med botaniske sammenligninger og så videre...

Nu vil jeg gerne lide supplere:

Lad os sige, at begrebet piratkopiering er blevet udryddet. Derfor finder et smart softwarehus på at hæve priserne 100 procent. For de stakkels brugere kan jo ikke få software andetsteds. Et andet smart softwarehus gør det samme, et andet ligeså, og så ruller lavinen. Alle firmaerne hæver priserne, for det kan de jo tjene fedt på.

Men nu gider Ole og Fritz, og hvad de nu ellers hedder, ikke have deres computer længere, for ingen af dem har råd til at anskaffe nye spil og anden software. Priserne er skyhøje, og på et eller andet tidspunkt bliver selv det bedste spil kedeligt.

Joe's kammerat, Billy, vil gerne have en computer, men Joe siger, at det ikke er smart, fordi et spil koster en formue. Nu ruller den anden lavine: Ingen køber computere, for ingen har råd til at købe software. De kan jo ikke længere få noget kopieret af deres fætter.

Og nu finder de før-så-smarte softwarehuse ud af, at deres smarte ide ikke var så smart endda. Det ene firma efter det andet drejer nøglen om, for der er nu ikke flere brugere til at købe deres dyre spil.

Dette er MIN udlægning af begrebet piratkopiering!

Carsten Wollsen, Aabenraa

Selvfolgelig vil softwarehusene tjene flere penge i en situation, hvor der ikke findes piratkopier, men det er vel ikke ensbetydende med, at de totalt kan dikttere priserne. Der vil jo altid være konkurrence softwarehusene imellem - se blot, hvor stor succes et firma som Codemasters har med deres billige budgetspil.

Vi kan også sammenligne med Nintendo'en og de andre spille-konsoller. På disse maskiner findes der ingen piratkopiering, som vi kender den fra computere, men alligevel koster disse spil stort set det samme som spil til Amigaen (mange er endda billigere). Hvis de kostede mere, var der nemlig ingen, der havde råd til at anskaffe dem, og det ved firmaerne godt. På det punkt er de slet ikke så dumme, som du vil gøre dem til.

Som jeg ser det, forholder sagen sig lige omvendt: Den omfattende piratkopiering udhuler softwarehusenes indtægtsgrundlag, hvilket tvinger dem til at hæve priserne. Logisk set vil mindre kopiering altså føre til - i det mindste en mulighed for - lavere priser.

løsning er simpelthen at skrive kuponen af. Dette er for eksempel en meget almindelig praksis for annoncerne til vores Læsermarked.

## Nyt diskette-tip

I Det Nye Computer nummer 7/8 '91 var der en, som skrev, at han havde problemer med, at han havde diskette-labels af, og derfor brugte han tape i stedet.

Prismæssigt kan mit tip ikke hamle op med Jakob Nielsens, men mit er bedre til dem, der foretrækker ordentlige og pæne disketter. Det er såre simpelt:

Brug en hårtørret til at opvarme den lim, der sidder bag på diskettens label. Hvis du i klistermærket, indtil det smutter af. Brug derefter noget Ajax express og noget ståluld eller sandpapir, sæt en ny label på, og... færdig!

Hvis du bruger sandpapir, kan det ikke anbefales at skifte label mere end 3-4 gange.

Thomas Priskorn, Viby

## Amiga vinder på prisen

Jeg er et 16-årigt fjols, som for et halvt år siden solgte min Amiga. Det har jeg fortrudt flere gange siden!

Nu er jeg ved at spare op til en ny, og jeg mangler "kun" et par tusinde kroner, før jeg igen kan anskaffe mig vidunderet. De par kroner har jeg forsøgt at klemme ud af min far, men han vil ikke være med til at købe en Amiga, da han mener, at den ikke er god nok at bruge, når man - som jeg - snart skal begynde i gymnasiet. Det mener jeg selvfølgelig, at den er!

Han påstår blandt andet, at de regneprogrammer, der findes til Amigaen, er håbløse til gymnasieregning. Har han ret? Han er også blevet enig med sig selv i, at en PC'er er hundrede gange bedre end en Amiga til alt muligt.

Jeg vil gerne vide, hvem af os der har ret. Hvilke af de to computere kan mest i forhold til prisen?

Nikolaj Petersen, Aalborg

Når du stiller spørgsmålet på den måde, vil jeg uden at tøve svare, at Amigaen er bedst. Til prisen, vel at mærke. For du kan sagtens få en PC, der er "hundrede gange bedre end Amigaen til alt muligt". Men så kommer du også til at betale 4-5 gange så meget...

Hvad angår din fars bekymringer om, hvorvidt Amigaen er god nok til "gymnasieregning", kan jeg også berolige dig. Ganske vist er jeg selv sproglig student (ja undskyld, men dem skal der jo også være nogen stykker af), men jeg ved da, at der findes mange rigtigt udmærkede spreadsheets til Amigaen - og jeg går



«ud fra, at det er sådan nogle, du mener. Deciderede undervisningsprogrammer er stadig en mangelvare - specielt på gymnasie niveau, men her tror jeg nu ikke PC'en er meget bedre. Under alle omstændigheder kan du jo bruge både spreadsheets, tekstbehandling (også med engelsk stave-kontrol!) og DTP i forbindelse med dine skriftlige opgaver.

Konklusion: Hvis din far virkeligt er hooked på tanken om, at du skal have en PC, så bed ham hoste op med 15.000 kroner. Gør han det, så er du en heldig, forkælet kartoffel - men du er også den kommende stolte ejer af en meget avanceret PC, der kan gøre enhver Amiga-ejer grøn af misundelse. Hvis din far derimod vender det hvide ud af øjnene, så forklar ham, at Amigaen - til under 5000 kroner - stadig er et suverænt godt køb.

## Oplyse og underholde...

Nej da! NEJ DA!! Jeg er helt uenig med Jakob F. Lauridsen i, at jeres spil anmeldelser er for poppede. Det er simpelthen en fornøjelse at læse jeres anmeldelser. Man kan faktisk ikke lade være med at grine.

Så længe I ikke begynder at

gøre mere ud af at skrive noget sjovt end at skrive om spillet, så finder jeg det helt i orden. Og overhovedet ikke "flippet".

Rune Lund-Hermansen, Nykøbing Falster

Spilredaktionens holdning er, at anmeldelserne først og fremmest skal tjene som en "buyers guide" til spillene. Hver eneste anmeldelse bygger derfor på en grundig test-spilning af spillet, og såvel positive som negative aspekter skal fremgå af teksten. Det er anmeldernes første bud.

Andet bud siger, at anmeldelserne hellere end gerne må være sjove, originale og fyldt med skøre indfald!

Det er naturligvis en svær balancegang, men vi gør vores bedste. Og vi vil meget gerne have kritik, hvis I nogen gange føler, at vi med en anmeldelse har bevæget os for langt over i enten den "seriøse" eller den "flippede" ende af skalaen.

## Goddag og farvel

Jeg har nu haft en Commodore 64 i cirka to et halvt år, og har gennem tiden været en trofast læser af DNC. Derfor synes jeg, at det nu er min tur til at kradsne en linje eller to ned.

Allerførst vil jeg sige, at Mail-

box er den sektion i bladet, som jeg læser først, eftersom jeg synes, at stoffet er meget varieret. Desuden er det bare syrefedt, at I har genåbnet det vittige hjørne til trods for et par flatnakker af nogle lamere i den danske befolkning, som ikke kan tåle en god vittighed.

Jeg vil også gerne fyre et par ord af om den demo-debat, der har kørt i den sidste tid. For cirka halvdelen af siden blev jeg ført ind i assembler-programmeringens vidunderlige verden, og det endte med, at jeg fik et tilbud fra en ikke helt dårlig demogruppe. Men jeg stoppede! Hvorfor? Fordi jeg efter lang tid endelige indså, at min elskede C64 var ved at dø. Og knap er jeg blevet enkemand, før jeg søger nye græsgange. Mine øjne er faldet på en lækker steg, som jeg skal giftes med om cirka 14 dage. Hun hedder Amiga 500!

Hvad vil jeg sige? Jeg siger, at

## SKRIV NU!

Hver måned præsenterer vi de bedste, sjoveste, mest originale og mest nyttige indlæg med masser af nye spill. Så hvis du har meninger, reaktioner på andres breve, vittigheder til "Hjørnet", spørgsmål, svar, eller andet, som du mener det er værd at uddeleligere på disse sider, så skriv til:

MAILBOX  
Det Nye Computer  
St. Kongensgade 72  
1264 København K

# Det Vittige Hjørne



Vi tager hul på en ny portion af de vittigheder, nogle af Jer har været så flinke at sende os. Men hvor bliver alle de barske vitser af? Kom nu... vi ved, I kan!

- Hvorfor æder de sorte får ikke så meget som de hvide?  
- Der er ikke så mange af dem.  
Dennis Paulsen, Agerbæk

- Alle børnene legede skjul i det høje græs. Undtagen Steen.  
- Han svang len!  
Lars Løye Ernsted, Viborg

En kendt skuespiller, som er en uforbedelig practical joker, var indlagt på sygehuset for sit årlige "eftersyn". En sygeplejerske kom ind med en dertil indrettet flaske, i hvilken han skulle levere urin til undersøgelse.  
- Jeg kommer efter den om et kvarters tid, sagde hun.  
Et øjeblik efter kom en gangpige med et glas juice, og så var det, der for en djævel i vor ven. Han hældte simpelthen juice i flasken, og lagde sig så tilbage i dynerne. Da sygeplejer-

sken kom efter flasken, så hun kritisk på indholdet.

- Det ser lidt grumset ud, forekommer det mig. Forbavset så skuespilleren på indholdet.

- Ja, det har du minsanden ret i. Men det er da helt i orden - så filtrerer jeg det da bare en gang til.

Han greb flasken, satte den for munden og tømte den i et par mundfulde.

Hvorpå han ringede efter nogen, der kunne samle den besvimelede sygeplejerske op fra gulvet.

Lasse Leegaard, Frøstrup

Den forvirrede turist til betjenten:

- Undskyld, men er det her anden gade på venstre hånd?

Frederik Rosenkjær-Madsen, Virum

En turist kom ind på hotellet, gik op på værelset med sin bagage og begav sig derefter ned i spisesalen for at få frokost. Servitricen kom og spurgte, hvilken varm ret han ville have. Han bad hende om råd.

- Vi har entrecote og så har vi sildeflynder,

den er meget fin.

- Hvad er en sildeflynder?

- Det er to sild, der ligger ovenpå hinanden.

- Næ, sagde turist, så vil jeg ikke forstyrre... Jeg tager entrecote.

Jens Petersen, Brønderslev

- Mor, passer det at får er dumme?

- Ja mit lam.

Lasse Leegaard, Frøstrup

- Æv, den tændstik her virker ikke.

- Hvorfor ikke?

- Aner det ikke, den virkede fint for lidt siden!  
Frederik Rosenkjær-Madsen, Virum

- Der er to slags mennesker: Dem der er Jyder, og så dem der ville ønske, de var det.

Lasse Leegaard, Frøstrup

Hørt hos tandlægen:

- Hov, det var ikke den tand, der skulle ud!

- Bare rolig, jeg kommer til den.

Jens Petersen, Brønderslev



## Sponsorer:

I produktionen af  
"Def Nye COMputer"  
bruges bl.a. flg.  
produkter:

Professional Page 1.3  
og 2.0, Professional  
Draw 2.0, The Art  
Department  
Professional, JX-300  
Sharp Scanner,  
ReSEP,  
(Nikita Data A/S).  
Nordic  
Power-Freezer,  
(Betafon).  
Action  
Replay-freezer Mk. II,  
(Alcotini Aps).  
Amiga 3000,  
(Commodore).

## DANMARKS Absolut billigste AMIGA produkter

### HARDDISK

**MULTIEVOLUTION A500**  
52 MB Harddisk.....4995.-  
52 MB Harddisk m. 2 MB Ram.....5795.-  
105 MB Harddisk.....6995.-  
105 MB Harddisk m. 2 MB Ram.....7795.-  
Leveres incl. 10MB Fish Public Domain  
Ring for yderligere  
harddiskinformation

### RAM-KORT

**RAMUDVIDELSER A500**  
512 KB m.ur og afbryder.....314.-  
1.8 MB m.ur og afbryder.....1349.-

### DISK DREV

**3.5" DISKETTEDREV**  
Med afbryder, støvklap,  
gennemført bus, leveres i  
AMIGA-farvet metalkabinet  
Externt A500/A2000.....745.-  
Internt A500/A2000.....775.-

## M.R. Electronics

Tlf. 53 65 86 20  
Mandag - Fredag 14.00-20.00  
Lørdag & Søndag 9.30-14.00  
1 års garanti på alle varer  
Alle priser er incl. Moms

Vi får musene  
til at spille på  
bordet...

## Formula 1 Grand Prix

TIL COMMODORE AMIGA  
NORMALPRIS KR. 399.-

KAMPAGNEPRIS:

KR. **319,-**

**NYE TITLER TIL  
AMIGA OG/ELLER PC:**

CIVILIZATION  
POPULOUS II  
BIRDS OF PREY  
COVERT ACTION  
THE GODFATHER  
LE CHUCKS REVENGE  
CONQUEST OF LONGBOW

Der tages forbehold for eventuelle forsin-  
kelser og prisændringer ved udgivelsen  
af nye titler.

Kampagnetilbud gælder kun i Februar  
måned eller så længe lager haves.

## DAISY Software

GL. KONGEVEJ 92, 1850 FR.BERG C  
TLF.: 3131 7523

## AMIGA SOFTWARE

3D Construction Kit 565.00  
Deluxe Paint 4 895.00  
Lotus Turbo Chall 2 349.00  
Eye of The Beholder 365.00  
Cruise For A Corpse 399.00

### HARDDISKE A500

52MB Quantum 4995.00  
105 MB Quantum 6995.00

### RAMUDVIDELSER A500

512 KB m/Ur & Afb. 349.00  
2MB m/Ur & Afb. 1395.00

### DISKETTER

3 1/2" No Name 3.95  
3 1/2" 3M 8.95  
3 1/2" MF 400 9.75  
- priser ved 100 stk.

## RING FOR KATALOG

Som medlem af Midian Amiga  
Klub, får du 15% rabat på alt soft-  
ware. Medlemskabet er gratis, betal  
kun for medlemsbladet  
PUBLISHER. Fremsendes hver  
måned med gratis Public Domain.

## MIDIAN DANMARK

Postbox 278

DK-4200 Slagelse

TEL: 5850-0640

FAX: 5850-5764

Giro 8 92 84 87

## AMIGA LAVPRIS = GO'DATA APS

### RAMUDVIDELSER

512 KB u/ur m/afbryder kr. 295.-  
512 KB m/ur og afbryder kr. 340.-

1,5 MB (giver 2,0 MB ialt)  
komplet med RAM-kredse og  
GARY-adaptor, ur og afbryder.

TILBUD kr. 998,-

### DISK DREV

3,5" eksternt kvalitetsdrev.  
Metalkabinet, gennemført bus  
og afbryder. Totalt lydløst.  
KUN kr. 798,-

### MUS

TRUEMOUSE, superlækker  
dråbeform  
solid kvalitet  
kr. 240,-



Alle priser er incl. moms.

### TRACKBALL

Lækker trackball, perfekt til teg-  
neprogrammer o.lign. 200 DPI  
Kun kr. 298,-

### STEREOSAMPLER

Komplet med stereosoftware og  
kabler.  
Kun kr. 390,-

### DISKETTER 3,5"

Bedste kvalitet m/ labels og  
garanti.  
100 stk KUN kr. 398,-

### STAR MATRIX PRINTERE

Alle med kabler, papir og farvebånd  
LC-20, 9 nåle s/h..... kr. 1.890.-  
LC-200, 9 nåle farve..... kr. 2.690.-  
LC-24-200, 24 nåle s/h..... kr. 3.390.-  
LC-24-200C, 24 nåle farve, kr. 3.890.-  
2 års garanti

### GRATIS!!!!

Musematte medfølger alle bestillinger!  
Levering kun med postordre/efterkrav.  
Forsendelsesgebyr ialt kr. 35,-

1 års garanti på alt.

Go'DATA APS TLF: 42 28 92 92

Postboks 95  
3550 Slangerup

mandag - fredag  
9.00 - 16.30

### Amiga-udstyr:

AT once - A-500 PC-emulator (80286) 1620.00  
MW 500 indbygningssæt til A-500 375.00  
512 Kram udvidelse m. ur og afbryder 2210.00  
8 MB-ramkort (intern) m. 2 MB til A-1000 1390.00  
2 MB VECTOR ramdrev m. ur og afbryder 545.00  
monteret m. 2 MB og ur-wittepriest 1320.00  
MEGAMIX2000 ramkort m. 0 Kb 1715.00  
MEGAMIX2000 ramkort m. 512 Kb 1740.00  
MEGAMIX2000 ramkort m. 2 MB 1740.00  
MEMORYMASTER ramkort m. 2 MB 1740.00  
Multivision 500/2000 (Flickerfixer) 112.00  
3.5" Golem Diskdrev med trackspil 915.00  
3.5" Winner/rea. Diskdrev m. bus & afbryder 785.00  
5.25" 3-Statue. Diskdrev 40/80bus afbryder 960.00  
3.5" Diskdrev øget indbygning i A-500 855.00  
Epirombrænder, Golem 1180.00  
Epirombrænder, Vesuv 875.00  
Kickstartomskifter (gammel A-500), 2 eye 130.00  
Kickstartomskifter (ny Amiga, også V.2.0) 260.00  
Bootselæktor DFD-012 (F1) 85.00  
DFD-1-2 skifter mellem 2 ex. drev og 1 int. 130.00  
Stavlag til A-500 i reguleret polyester 100.00  
Multiplayerkabel, A-500/A-500 til A-1000 150.00  
Amiga Action Replay V.2 (A-500/A-1000) 915.00  
Amiga Action Replay V.1 A-500/A-1000 1195.00  
Sound sampler, stereo, SmartSound 395.00  
Xcopy Professional V.5.0 med Hardware 540.00  
Mus & Joystick omkabler, elektronisk 285.00  
sammen i A-2000 305.00  
Diverse IC-kredse til Amiga (og C-64) ring

**SKTADON 58-2000** er vel nok det mest  
avancerede Harddisksystem til Amigaen. Det har  
16 bit dataoverførsel på op til 10 MB/s.  
Autoboot fra hukstort 1.3 "ind multisektion og  
automaatisk tilpasning til turbotort (5801/0202/  
03040 processorer) af  
Harddisken (tæppe/skriveformat).  
Autoconfiguration og autoboot kan slås fra  
af hensyn til VIRUS! Der er plads til 0, 2, 4, 6 eller  
8 MB (ramudvidelse på seks kontrollerende, samt  
tilslutningsmulighed for 7 extra SCSI-enheder.

Vi har mange andre varer. Disse fremgår af vor  
pristale, som du får ved hvert varukøb, så du  
orienteres om de nyeste priser hos os.

Importør af varer fra bl.a.  
BSC - Golem - REX - VESALIA  
Roßmüller - 3-State - HK-Computer  
Forhandlere søges.  
Alle priser incl. MOMS  
Forbehold for prisændringer

### ABSALON DATA

sælger stadig varer til  
"tykke priser". Det vil sige, at du kan ringe til os og  
bestille dine "tykke" varer. Her vil vi dem ikke på lager,  
søger vi for, at du får dem hurtigst muligt og med i  
den danske levetids garanti - det er - og til  
fornuftige priser.  
Vi har naturligvis også varer fra danske grossister -  
og her gælder deres vejledning og udvalgspriser.  
Lever og glem ikke at ringe til os!

### Commodore 64/128 udstyr:

Epirombrænder - REX Goldsch 555.00  
Printerkabel Userport-Centronics 150.00  
Stavlag til C-64 i reguleret plastik 100.00

### Diskettebox med lås:

til 80 stk. 3,5" eller 100 stk. 5,25" 60.00  
til 100 stk. 3,5" 70.00

### Printere og tilbehør:

Star LC 24-200, 24 nål, color 3495.00  
Star LC 24-200 3345.00  
Star LC 24-10 2695.00  
Star LC 20 1795.00  
Farvebånd, LC 10/20, sort 45.00  
Farvebånd, LC 24, sort 65.00  
Printerkabel, A-500(B)/Centronics 70.00

### Disketter:

	pr. stk.	pr. 100 stk.
5.25" DSDO NN	2,90	261.
5.25" HD NN, 1,2 MB	5,80	522.00
3.5" DSDO NN	4,45	405.
3.5" HD NN, 1,44 MB	8,00	720.00

### Joystick og diverse:

Competition Pro 5000, Joystick 150.00  
Competition Pro Star m. autofire/slow 235.00  
Prof Competition 9000 190.00  
Prof 9000 de Luxe m. variabel autofire 300.00  
The Arcade Joystick 215.00  
The Arcade Turbo 240.00  
Golden Image mus 295.00  
Musematte, blå, 8mm, normal 65.00 Super 75.00  
Musematte, rød, 6mm, normal 50.00 Super 70.00  
Multimeter Exacta 3800 G 335.00  
Stemforstyring til Amiga 500 475.00

WWW500 er et system til ombygning af din A-500.  
Systemet er lavet i kunstatist og i Amiga-farver. Du  
får hovedet, et keyboard og resten af A-500 i din  
egen kasse, med plads til 2 stk. 3,5" diskette-  
stationer, som er placeret i boksen af kassen. Alle  
Amigaens skærbordet og resten af A-500 i din  
plads til en intern Harddisk, samt god plads til  
indbygning af 1 stk turbotort. Pris: 1810,00

## ABSALON DATA

Vangedevej 216 A - 2860 Søborg

Tlf: 31 67 11 93 - FAX: 31 67 11 97

Ma. - Fr. 12 - 18 Lø. lukket





**AMIGA 500 PLUS**  
**2.0 Workbench**  
**og 1Mb RAM**  
**Pris kun 3.995,-**

**Den gode gamle**  
**AMIGA 500.**

**Med 1.3**  
**Workbench**  
**og 512Kb RAM**  
**Pris kun 2.999,-**

**SUPRA MODEM**  
2400 Baud extern  
modem til data over-  
førelse har alle de  
funktioner der er  
brug for passer til  
AMIGA og PC'er.  
Pris kun 1.195,-

**SUPRA 2400 PLUS**  
9600 Baud, MNP5 og  
V 42 bis markedets  
højeste overførelse.  
Pris kun 1.995,-

**SUPRA 2400 ZI**  
Intern modem til  
AMIGA 2000.  
Kun kr. 1.495,-

**AMIGA 3000**  
25MHz med 50Mb  
harddisk.  
**KUN KR. 21.995,-**

**AMIGA 2000**  
Incl. 1084 S stereo, farve-  
monitor komplet.  
**KUN Kr. 8.995,-**

Tilbehør til A 2000  
Supra harddisk 52Mb  
Quantum LPS.  
**KUN kr. 3.795,-**

SupraRam2000 ramkort  
med plads til 8Mb,  
monteret med 2Mb  
**KUN kr. 1.995,-**

**The Boss** kr. 179,-

**Read ball** kr. 295,-

**Super Three**  
**Way** kr. 345,-

**Super Pro.**  
**Autofire** kr. 295,-



**SUCCESEN  
FORTSÆTTER!!!**  
Køb Danmarks  
bedste 3.5"  
DD/DS disketter  
til FANTASI  
PRISER.  
Pris for 100 stk.  
**KUN KR. 395,-**

**CANNON BJ10e  
BUBBEL JET PRINTER**  
PRIS KUN KR. 2.995,-  
leveres med driver  
til AMIGA



**COMMODORE  
1084S MONITOR**

**KUN KR.  
2399,-**

**INKL.  
KABEL**

**Gør dit livs forretning**

**SPAR 12.000,-**

**FUJITZU SP 320**  
Bredvalset  
typehjuls printer  
med meget stor  
hastighed 48 cps,  
kører både serial  
og parallel.

**KUN KR.  
2.495,-**

**SUPRA HARDDISKE  
TIL AMIGA 500**  
Ingen støj da der ikke  
er nogen blæsermotor.

**Supra 52 MB  
HARDDISK KR. 5.495,-**

**Supra 105 MB  
HARDDISK KR. 6.995,-**

**SUPETILBUD PÅ PRINTERE:**

**COMMODORE  
MPS 1550 C** kr. 2.695,-

**Farveprinter  
COMMODORE** kr. 1.695,-

**MPS 1230** kr. 1.825,-  
(både til C64 og AMIGA)

**STAR LC 20** kr. 2.695,-

**STAR LC 200** kr. 3.395,-

**COLOR**

**STAR LC 24-200** kr. 3.995,-

**COLOR**

Alle STAR printere leveres med  
DK manual og 2 års garanti.

**BETAFON**

Istedgade 79 • 1650 København V.  
Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50



# Det infrarøde paradis



Af Thomas Ellegaard

**Vi har alle prøvet det: at sidde og spille på Amiga'en, klisset så tæt op til skærmen, at ingen andre har kunnet se, hvad man spillede. Men denne situation kan forbedres! Læs her om, hvordan det er at leve med et infrarødt joystick.**

**K**nirke knirke, knase knase, skubbe, rive, slide, mase, hive... skyd, skyd, så skyd dog for søren... bump, mus på gulvet... skyd, bump, disketter på gulvet... skyd, bump, computer på gulvet... knitre, knitre... skærmen går ud...

Okay, helt så slemt behøver det trods alt ikke at gå, men alligevel. Alle de mange ledninger, der er tilsluttet computeren, bliver ofte viklet ind i hinanden i et stort virvar (læs: fuglerede), og når spillet når sine uanede højder, (hvilket er mere end man kan sige om Christian Sparrevohn) vælter man alting ned fra bordet (inklusive Christian). Aha, det klarer vi nemt: Ned til computer-shoppen og købe noget forlængerledning: Vandre, vandre, vandre, knii-

irk, døren til computer-forretningen bliver forsigtigt åbnet:

"Øhhh, godav har De en forlængerledning til mit joystick?"

"En hvaforstået...?" siger ekspeditricen, med en stærkt tiltagende rødlig farve i ansigtet.

Det er bare typisk. Sådanne nogle nyansatte ekspeditricer tror altid man siger noget frækt til dem, når man nævner ordet 'joystick'

"En ekstraledning til min computers styrepind," gentager du forstående.

"Ahaaaahhh!" - et glimt af forståelse bryder hendes kønne ansigt.

Købe, købe. Og så går turen hjemad igen, vandre, vandre. En halv time senere sidder man atter foran computeren, med yderlige-

re to meter ledning bag joysticket, og tror, at alt er i den skønneste orden. Men, nej. Fuglereden, bestående af lutter ledning, og en enkelt diskette (indeholdende 'Sim City'), er nu blot blevet større.

Jamen, der må da være en løsning? - Ja, et infrarødt joystick.

## **Ingen fuglerede**

Hvad er et infrarødt joystick egentligt? Et infrarødt joystick, er et joystick, der istedet for en strømførende ledning, gør brug af infrarøde lysstråler. Infrarødt lys, er lys der svinger med en lidt højere frekvens end det normale synlige lys, der til dagligt omgiver os.

Kort fortalt, er infrarødt lys, noget som er usynligt for det blot-



te øje. Infrarødt lys bliver også kaldet for varmestråling, idet alle legemer med en temperatur på over det absolutte nulpunkt (-273 grader celsius), afgiver infrarød stråling. Jo højere temperatur en genstand har, des mere infrarød stråling afgiver det. Men bare rolig, dit joystick bliver ikke varmt (ihvertfald ikke af den grund).

Det infrarøde joystick består grundlæggende af en sender og en modtager. Senderen sidder i selve joysticket, og når du styrer eller skyder, bliver disse bevægelser omdannet til elektriske signaler, der igen bliver omdannet til infrarødt lys, som så sendes over til modtageren, der er tilkoblet selve computeren. Modtageren omdanner de infrarøde signaler tilbage til elektriske signaler, som din Amiga kan forstå, og derefter reagere på. Og det bedste ved det hele er, at der faktisk slet ikke sker nogen tidforsinkelse, i forhold til et normalt joystick.

## Stor rækkevidde

Men det smarte ved et infrarødt joystick er altså, at det ikke har nogen ledning. Det er bare så kol-oenormt fedt! Nu kan man sidde adskillige meter borte fra skærmen og spille spil. Ja, man kan sågar gå udenfor og sole sig, mens man spiller "Silk-worm" inde på sin computer. Men vær varsom: Solcreme og liggestol er ikke inkluderet i prisen.

Nu skete der pludselig det, at stakkels jeg en dag gik hen og blev godt og grundigt forkølet, og snotten løb i lange baner ned i tastaturet, og i diskettedrevet, og i printeren, og i....(nå, jeg tror I har forstået det). Men altså, jeg blev nødt til at gå i seng og sove, for jeg kunne jo ikke sidde oppe og spille, og hvad er livet så egentligt værd? Tyve dollar? Tredive? Det gik op for mig, at man ikke bare sådan kan sætte en pris på livet. Det mindede mig løvrigt om en oplevelse jeg havde haft i barndommen, hvor.... (næ, nu er jeg vist ude på et sidespor).

Nå, tilbage til sagen: For pludselig slog det mig: Hvis ikke man kan SIDDE oppe og spille, så kan man måske LIGGE, og det gjorde jeg så. Frem med det infrarøde joystick, og så det fedeste af alle skydespil (ja, du gættede rigtigt: Silk-Worm), og så ellers bare derudaf. Lige pludseligt blev det ligefrem helt sjovt at være syg, så jeg var det en hel uge endnu. Absolut noget, der kan anbefales alle vore læsere (men vi påtager os altså intet ansvar for konsekvenserne deraf. Nu er I advaret).

## Power on

Men, hvis man nu tror, at man bare lige kan slutte sit nyindkøbte infrarøde joystick til sin Amiga, ja, så har man fuldstændigt ret. Man

skal dog lige være opmærksom på en ting. Selve modtageren er tilsluttet Amigaen direkte, så derfra får den også sin strøm. Altså ingen problemer her. Men, senderen, som er den del du sidder med i hånden, er jo ikke tilsluttet noget som helst, så hvor får den sin energi fra?

Svaret er simpelt: Det gør den såmeænd fra 4 små batterier (størrelse AAA), som man nænsomt kan placere inde i den. Jeg forestillede mig selvfølgelig straks, hvor hurtigt man kunne få opbrugt disse sølle 4 batterier, så jeg købte mig derfor, meget miljøbevidst, nogle genopladelige batterier, som alle kunne genoplades op til 1000 gange (det er i det mindste, hvad fabrikanten lover).

Men det viste sig snart, ikke at være så snedigt et træk alligevel. For genopladelige batterier har nemlig den ulempe, at de sædvanligvis kun kan afgive omkring 1.25 volt, hvor almindelige batterier afgiver 1.5 volt. Denne forskel kan jo umiddelbart virke ubetydelig, men når der skal hele 4 batterier i, at så mister man op imod en hel volt. Og det er altså når batterierne er fuldt opladet. Efter et stykke tid i brug, har man tappet lige netop så meget energi fra batterierne, at man kommer under den spændingstærskel, der får joysticket til at virke, og så skal man til at oplade igen, og igen, og igen...., og det er der jo ingen der gider - så derfor: Køb almindelige batterier, de varer, selv ved intensivt brug, faktisk temmeligt længe, og så er de meget billigere.



## Stort udvalg

Nu findes der allerede på nuværende tidspunkt, mange forskellige udgaver af det infrarøde joystick på markedet. Det jeg valgte havde nærmest form som et bat-vinge, boomerang eller lignende. Det har intet håndtag, men det har en stor rund knap, som, når man trykker den på dens venstre side, bevæger din spillefigur til venstre osv. Det vil rent faktisk sige, at du kan nøjes med at styre med en enkelt tommelfinger, istedet for at bruge hele hånden. Altså, slut med dårlige håndled. Da man nu således har fjernet det sædvanlige håndtag, vejer joysticket heller ikke så meget som mange af de andre normale joystick, som jeg har haft, selv ikke når man tager de 4 batterier med i betragtning.

løvrigt tror jeg heller ikke, at det er en god ide at købe et infrarødt joystick med et normalt håndtag, for det er langt svære at sidde og styre med, end et uden. Man bliver jo nødt til at anvende en vandret flade, af en eller anden slags, til at have det stående på, og så er der ligesom ikke rigtigt så meget ved at købe det alligevel. Så udvælg et godt og solidt infrarødt joystick uden håndtag, og sørg for på stedet at konstatere, om styrekappen virker overbevisende.

## At købe

For lige til sidst at opsummere: Når først man har købt et infrarødt joystick een gang, vil man sandsynligvis aldrig mere købe et af de sædvanlige med ledning. Ved et

infrarødt joystick er man fri for at sidde helt tæt op til skærmen, hvorved man da undgår de, i de seneste par år, meget omtalte skadelige magnetfelter og elektriske felter fra monitoren. Man får også et bedre overblik over hele spillearealet, når man således sidder et stykke fra skærmen. Endelig var det også godt at anskaffe sig, til hvis man bliver syg, eller hvis man ønsker, for en gangs skyld, at få noget sol på kroppen, så man er fri for at blive kaldt for - ormen - af alle sine venner. Og tro mig, jeg har skam prøvet at spille med det ude fra vores have. Du kan være ganske rolig! Det virker fuldstændigt udmærket gennem en normal vinduesrude. Om det også ligefrem virker gennem 3 lag tonede vinduesruder, og lignende konstruktioner, skal her være usagt, men vi er da altid glade for at høre fra læsere, der har erfaringer med disse ting. Men, hvorom alting er, så husk at købe et joystick uden håndtag, og så undersøg lige, hvor stor en rækkevidde det har. De fleste infrarøde joystick, kan sagtens klare de første 4-5 meter, og mere behøver man jo rent faktisk ikke, for man skal jo også kunne se, hvad der foregår på skærmen. Så, køb et infrarødt joystick, og nyd livet. God fornøjelse.

## Fakta:

Alcotini, tlf.: 8622 0611



# Commodore bag facaden:



Jan Nymand - 14 år i "paradis"

**Danmarks første Commodore-freak - hedder Jan Nymand, og har været ansat hos Commodore i 14 år!**

Af Søren B. Gudiksen

Jan Nymand var manden, der først fik fingrene på Commodore-tasterne, og han har ikke sluppet dem siden - hvis man da lige ser bort fra de øjeblikke, hvor han prøver at fange musen.

Commodore's Danmarks-historie startede helt tilbage i 1977 hos firmaet Instrutek, der stadig har til huse i Horsens. Byen har andet at byde på end statsfængsler, specielt på elektronik området, hvilket hovedsageligt skyldes den for længst nedlagte radio/TV-fabrik, Arena (senere Rank Arena), der for 20 år siden var en seriøs konkurrent til f.eks. B & O. De mange elektronikfolk fra Arena spredtes rundt i området til mindre virksomheder - bl.a. til Instrutek. Det er en del af forklaringen på, hvorfor de første Commodore datamater netop landede i Horsens. (dengang hed det stadig "en datamat" - spørg blot en gammel skolelærer).

Men den anden del af forklaringen er bl.a. Jan Nymand...

Efter et par solide uddannelser som radio/TV-mekaniker og elektroniktekniker, blev Jan Nymand i 1977 ansat hos Instrutek til salg af måleinstrumenter o.lign.

## Et avanceret "måleinstrument"

Blandt mange andre nyskabelser havde man i USA opfundet et meget avanceret "måleinstrument" - med en lille grøn skærm, regnemaskine-agtig tastatur og indbygget båndstation til helt almindelige kassettebånd (bare rolig...de var forlængst opfundet). Denne båndstation blev i

øvrigt direkte stamfader til Danmarks meste solgte Commodore artikel, datasetten, som alle kender i dag fra C64, C128 m.fl.

## KIM og PET fra stenalderen

Commodore havde i årene forinden øvet sig i fremstilling af moderne bekvemmeligheder. Fra starten i 1958 handlede det mest om reparation af skrivemaskiner og andet kontorgrej, men i 1967 blev det til den første elektroniske regnemaskine. I 1969 blev den ovenikøbet bærbar... og dermed var lommeregneren opfundet.

Så sent som i 1976 (den yngre "hjemmecomputer-stenalder") nåede Commodore's allerførste hobbycomputer, KIM-1, til Danmark via Instrutek, der havde det danske MOS Technology agentur. Kort tid efter blev MOS Techn. opkøbt af Commodore.

I 1977 slap Commodore's kæledække, PET-2001, endelig ud... og Jan Nymand blev "forelsket" ved første blik. Han var slet ikke klar over, at han befandt sig i stenalderen. Han nærmest svævede rundt på en lyserød sky (i low-res monochrome). Det føltes næsten som at stå på månen ved siden af sin egen Apollo raket.... og de andre 5 millioner danskere vidste endnu intet om vidunderet.

## Verdens første PC

Dette nye avancerede måleinstrument måtte kunne anvendes til andet end elektronik målinger. Med den indbyggede BASIC ROM

og en god portion gå-på-mod, udviklede Jan Nymand de første danske programmer, og glemte alt om målinger for en stund. Snart var de første danske programudviklere også igang med at lave programmer til ingeniørberegninger, kartoteker og regnskab. Man kan med rette kalde Commodore PET-2001, for "verdens første PC'er", længe før nogen havde tænkt på IBM PC og MS-DOS.

## Disketter - hva'er nu det ?

I 1979 blev PET'en moderniseret med diskettedrev og printer. Det var også på tide for programmerne hobe sig op på kassettebåndene, og ingen havde endnu set noget på print.

Modellerne fra Commodore Business Machines hed nu CBM-3016 og CBM-3032, med henholdsvis 16 og 32 K, - hvilket "RAM-orgie" for vore danske pionerer.

## BASIC fra middelalderen

I 1980 kom der for alvor skred i sagerne for Commodore, såvel på business fronten som på hjemmecomputer fronten.

CBM-3016 og -3032 blev til -4016 og -4032. De fik nu samme BASIC 2.0 fortolker, som ligger i nutidens Commodore 64, den har altså snart 12 år på bagen. Ikke dårligt skuldret i denne branche. Samme år kom modellerne CBM-8032 og -8096, der for første gang kunne vise 80 tegn på

skærmen, stadig kun i grønt. Det var virkelig kræs til f.eks. tekstbehandling og regneark. Jan Nymand lavede danske versioner af udenlandsk software og skrev tykke danske brugervejledninger.

Der blev afholdt kurser for forhandlere og brugere på flotte hoteller - jo Commodore var ved at være godt inde i dansk erhvervsliv.

## Kursus i games

Men sideløbende skete der noget vigtigt i modsatte lejr. Den første farve-hjemmecomputer, Commodore VIC-20 kom til Danmark. Den havde 8 farver, 22 tegn i skærmbredden, 3.5 K RAM og et solidt "brødkasse" tastatur. En ny æra var begyndt for Commodore. Og succes'en skyldtes ikke kun det stærke tastatur og de mange stik for udvidelsesmuligheder, men også Jan Nymands effektive 2-dages forhandlerkurser, hvor pæne forretningsfolk overvandt flovheden og lærte at holde på et joystick. De nye games med farver og lyd blev spillet til ud på de små timer. Derpå drog de hjem til samfundet og viste danskerne de nye muligheder. VIC-20 blev købt af mange; og i starten til priser, som ligner nutidens Amiga-500 priser.

## Commodore Data

Året 1980 blev så markant, at man i januar 1981 udskilte computer-aktiviteterne til et nyt selvstændigt selskab. Commodore Data A/S flyttede ind på Bjerrevej i Horsens.

Jan Nymand var blandt de første 6 ansatte, der nu etablere-



de et stort forhandlernet over hele Danmark. Det var radikal nytænkning at sælge computere i radio/TV forretninger, foto butikker og stormagasiner. En masse af disse forhandlere sælger stadig Commodore maskiner, men produkt-sortimentet kan med rette siges at have ændret sig et par gange (mindst).

## Vakse VIC

Den nye VIC-20 blev meget populær og udvalget af software og tilbehør voksede stødt. Der var dansk brugsvejledning til alt, selv de simpleste spil, for kunderne var meget grønne og uerfarne udi brug af computere.

Rent faktisk kunne man også i disse år købe seriøse programmer så som budget og tekstbehandling til VIC'en, men hvem vil tro på det i dag?

## Hotline på games

Commodore 64 blev den næste milepæl for Jan Nymand og Commodore. Vidunderet kom til Danmark i 1983, og lykkedes i klemme prisen ned i kr. 5.995,- fra starten. Det var rimeligt i datidens målestok. Jan Nymand slæbte software hjem fra udlandet, og der blev lavet danske oversættelser og indpakninger til alle nye titler. Hos Commodore var man altid klar til at hjælpe med selv de mindste problemer, når en forhandler kørte fast i et program eller et spil. System-konsulenterne spillede spillene igennem til sidste runde, for at kunne yde optimal support, når problemerne meldte sig. Men spillene var heldigvis ikke så avancerede som nutidens.

## C64 er top proff!

Commodore 64 blev også anvendt til mange seriøse opgaver. I de næste par år blev der f.eks. købt over 1.200 C64-systemer til finansbogholderi, debitorstyring, fakturering, lagerstyring o.lign. Priserne for sådanne løsninger var langt højere end nutidens PC-løsninger, men i 1983 var det ultra-lavpris.

Indenfor tekstbehandling, regneark og database var Commodore 64 nu også meget udbredt. Det skyldtes i høj grad et godt hardware sortiment med monitorer, diskette-stationer og printere, der passede sammen.

Og så selvfølgelig den dansk-sprogede software, der for en stor dels vedkommende havde rødder tilbage i PET-tiden. Succes'en var hjemme nu! I 64'eren var ude i de små hjem og virksomheder. Hvem tør nu påstå, at 64'eren altid har været en ren spillemaskine?

Denne kære "gamle" computer er måske i virkeligheden årsagen

til, at du kan sidde her og læse et blad om Commodore produkter, for den skaffede i 80'erne økonomisk grundlag for udvikling af hele Commodore's PC-serie og Amiga-linien. Godt klart af en brødkasse - ikk'?

## Ingen jul uden C64

Det gik så stærkt, at Commodore hvert eneste år løb tør for Commodore 64 i december måned, lige op til jul (og det gør de vist stadig ind imellem).

Direktøren kæmpede hårdt for at skaffe varerne hjem, og sælgerne fordelte efter bedste evne, så der kunne blive glædelig computerjul i de danske hjem.

Nogle gange kom sidste sending først den 23. december, men de nåede altid ud under juletræerne i både Skagen og Gedser. En flok kvikke taxa-vognmænd holdt parat, når sidste vognlæs ankom fra udlandet - og

## IBM og CBM

På business-siden gik snakken nu på, om det var IBM eller CBM, der skulle sætte standard for fremtidens PC. Beklageligvis måtte Commodore i 1985 erkende, at det nok blev IBM med PC-DOS (MS-DOS), og ret hurtigt fik man udviklet de første IBM-kompatible PC'ere.

Jan Nymand havde fået nye lektier for, der blev læst MS-DOS manualer i alle ledige stunder, og der gik rygter om, at han øvede sig i smug på "en rigtig IBM PC". Men da PC-10 og PC-20 blev lanceret, var Nymand klar til fortælle vidt og bredt om Commodore PC'ernes fortræffeligheder. Forhandlerne kom igen på skolebænken og lærte at skrive både 'dir' og 'edlin'.

På nogle områder var der med PC introduktionen sket tilbage-skrift i forhold til de sidste CBM-

kompatible versioner. Det lykkedes da også for en dels vedkommende - men "ting tager tid", særligt når der er tale om så forskellige operativsystemer som CBM's ROM-Kernal og IBM's PC-DOS.

## COMAL til alle

En anden af Jan Nymands kæpheste, COMAL, i første omgang til 64'eren, blev temmelig populær midt i 80'erne. Via et nært samarbejde med firmaet UniComal, blev det til både diskette- og cartridge-version (kapsel) version med danske fejlmeldinger, manualer og eksempler.

Datalære i skolerne var selvfølgelig med til at fremme interessen, men COMAL var (og er stadig) mange gange bedre og lettere tilgængeligt end det indbyggede BASIC 2.0.



Commodores beskedne lokaler i Horsens de første 5 år

afsted gik det ud over snemas-serne.

## C64 bliver bærbar

Commodore 64 fik i 1984 en søstermodel, SX-64. Commodore's første bærbare, med indbygget C64, 1541 diskettestation og 5" farvemonitor. En lækker sag med diskettmagasin og bærehåndtag. Det var i særdeleshed en personlig computer, for man skulle sidde meget tæt på skærmen, og så var der ikke plads til flere.

Den var (og er stadig) C64-kompatibel, men ikke særlig billig. I dag må den nærmest betragtes som en liebhaver model. I alle årene har Jan Nymand f.eks. altid haft en SX-64 indenfor rækkevidde.

8296D modeller, f.eks. var diskette kapaciteten faldet fra 1 MB til 360 K. Men PC-10 var IBM-kompatibel på godt og ondt. Systemchefen Jan Nymand og resten af afdelingen brugte meget tid på at bevise, at disse nye modeller virkelig var 100% IBM-kompatible - det troede kunderne ikke bare sådan på, uden videre i 1985.

## Er den go' nok?

Programpakke efter programpakke kom på testbordet, og nogle gange var PC-10 mere IBM-kompatibel end IBM, herligt!

De danske software-udviklere kom samtidig under Nymands kyndige behandling.

Nu skulle de gamle CBM-programmer konverteres til IBM-

## C64 og de sorte får

I 1985 fik Nymand og Co. travlt med at overbevise danskerne om at Commodore 16 var afløser for VIC-20 og Commodore Plus/4 skulle være et fornuftigt alternativ til 64'eren.

De to nye modeller havde et alvorligt problem: der var ikke meget software endnu, og 64'eren havde fået så godt fat, at software-husene levede godt af det; og hvorfor så kaste sig ud i noget nyt? Rent faktisk var der mere software til Plus/4 ved lanceringen, end på samme tidspunkt i 64'ens karriere.

Den nye BASIC 3.5 var langt bedre end 64'ens BASIC 2.0. Men kunderne gik efter softwareudvalget, og valgte C64. Commo-



dore måtte indse, at de havde lavet et par "sorte får".

Anderledes gik det med C128, for her huskede man C64 kompatibiliteten (og CP/M systemet ovenikøbet).

Desværre udnyttede nok de færreste 128'ere de fleste kører i 64-mode, igen p.g.a. beskedent software-udvalg til 128-mode og forældet software til CP/M

gerflade betyder sproget mindre.

Men Jan Nymand fortsatte sin kamp for mere dansk software. Der blev lavet software-udvikler pakker og nogle af de mere kendte resultater hedder CADline, BusyPack, Amiga COMAL, Amiga-PRESTEL, OsWald og Hugo.

Med tiden satte han system i tingene, og de danske udviklere kom ind under A.D.S.P.E. (Amiga



CBM-8032 med 80 tegn

## Igen "forelsket"

Rammerne var ved at sprænges i Horsens, med 40 ansatte i to lag og varelager 3 steder i byen.

I februar 1986 flyttede Commodore Data til Viby J (Århus syd) i nye flotte lokaler, og Jan Nymand fik kontor med eget "top secret" hjørne.

Men noget andet optog ham; han svævede igen rundt på en lyserød sky, han var åter forelsket, hun hed Amiga..... og det hedder hun den dag i dag!

Efter kort tid kunne Jan Nymand håndtere AmigaDOS til fingerspidserne og lærte sig selv 'C'-programmering og 68000-assembler.

I en frontløber-position som hans kan man ikke komme på strømlinede kurser - nej, man må klare sig selv, og læse en masse bøger.

I modsætning til fleste andre, læser Jan Nymand altid manualen før han begiver sig i kast med nyt software eller hardware - det kræver en selvjustits, som de færreste har.

## Software på dansk

Software-udviklerne kom igen til "det allerhelligste" (Nymands kontor) og så de nye muligheder. Denne gang var det særlig svært at få gang i udviklingen.

Dels er AmigaDOS en langt mere kompleks end MS-DOS og dels klarede de fleste udviklere sig pænt med MS-DOS produkterne.

Beslutningen var derfor stor og lang for de fleste. Men heldigvis strømmede software til fra udlandet, og med Amiga's grafiske bru-

Developers Support Program Europe).

## Over-guru'en

De seneste år har Jan Nymand oparbejdet en stor ekspertise indenfor Amiga/video-løsninger og multi-medie området. Igen er det interessen og de mange siders manual-læsning, der driver værket.

Han er, via den daglige elektronisk post og de fælles europæiske supportmøder, blevet kendt som en person, der for alvor har check på Amiga konceptet - vel nærmest tilhørende "over-guru"-klassen, og dette uden at miste jordforbindelsen og den danske humor.

## På Europas top

Jan Nymand har netop høstet en stor frugt af de første 14 års hårdt arbejde. I november hoppede han til en topstilling på Commodore's europæiske hovedkontor i Tyskland.

Det nye job består i 'product assurance' og teknisk Amiga-support til Commodore selskaberne i 14 lande, bl.a. Commodore Data A/S i Danmark. Chefen sidder i USA. Jan Nymand er således Europas topfigur på Amiga- og CDTV-området. Tillykke!

Hvis han tager fat med samme entusiasme de næste 14 år, vil der ske ting og sager, der får stor betydning for alle os andre "Amiga freaks". - Glæd jer!

# Her får du programmerne fra PD-Special!

Velkommen til Det Nye Computers Disk service, stedet hvor du har mulighed for at bestille en eller flere af de mange Public Domain-disketter omtalt i PD-Special. Normalprisen er 65 kr. pr. disk, men for abonnenter er prisen 55 kr. pr. disk. Vær opmærksom på, at PD-disketterne kun er til Amiga. Tallene i parentes angiver, i hvilket blad de pågældende programmer blev omtalt.

### PD-disk <#1 (6/88)

(ROT, RTCUBES, MandelVRoom, Fpic)

### PD-disk <#2 (7/8-88)

(Flamkey, Cled, Showprint, Funckey, Asteroids, Ristonella, HbHill.anim, gauge)

### PD-disk <#3 (9/88)

(Comm, Qbase, BBSlist, TagBBS, Amigazer, Packit)

### PD-disk <#4 (10/88)

(HAMmm, DX-Synth, Nart, DEMOition, LED, Melt, DK, Pani, GOMF1.0, flip, Wiredemo, Psound, lyd)

### PD-disk <#5 (11/88)

(Bird.anim, boingflight.anim, Boing3D.anim, AboutSound, Birds.anim, Birds.audio, bird.anim)

### PD-disk <#6 (12/88)

(Silicon, Amoeba, Chess, QuickFlix)

### PD-disk <#7 (1/89)

(Label, Splines, Juggler, AnimPlayer, SHM)

### PD-disk <#8 (3/89) \*\*\*UDGÅET\*\*\*

### PD-disk <#9 (5/89)

(DrunkenMouse, GravityWars, EgyptianRun, DiskList, ColorMap, DelRAM, Calendar, Big, Guru, Lace, HodgePodge, Mouse-off, Mouseon, Tinyclock, Worms)

### PD-disk <#10 (6/89)

(Backgammon, Eoms, Amoeba, Wheel, WBlander, EgyptianRun, Cycles, GravityWars, Asteroids)

### PD-disk <#11 (7/8-89)

(Cowboys, Dial, readBB, WriteBB, PrTXT, NewZip, OMPGX, cmd, nofastmem, Fsw)

### PD-disk <#12

(Vcheck, Bankn, Blackbook, WKeyes, Heliosmouse, Lens)  
PD-disk <#13 (11/89)  
(RSLClock, SiLicon, iff2Pcs, Othello, Bouncer, Plot)

### PD-disk <#14

### PD-disk <#14a (2/90)

(HandShake, Auxhandler, Units, SetFonts, PopCil, DiskSolve, Expose, MED)

### PD-disk <#15 (3/90)

(MachII, Toomuch3D, SlotsCar, Towers, 15)

### PD-disk <#16 (4/90)

(VirusX4.0, JPDitUtil, Label-print, Plasma, Amigo, Forever, BootIntro)

### PD-disk <#17 (6/90)

(Gprint, powerPacker, MandelMountains, TitleGen, Dugger, orbit3D, SceneGen-Demo)

### PD-disk <#18 (7/8-90)

(ChinaChallenge, MoonBase, DClock, Snowfall, Selector, Disktalk)

### PD-disk <#19 (10/90)

(Car, Show, VirusHunter, Cassetti, Helper, Whatis, PPShow, Roses)

### PD-disk <#20 (11/90)

(BootBase, Elements, PLW, PrintStudio, Puz, SysInfo)

### PD-disk <#21 (12/90)

(BMP, EasyBackup, Fenster, Password, ColourRequester, MigaMind, KeyMenu)

### PD-disk <#22 (1/91)

(Fortune, HyperDialer, Today, AnyMonth, H-Ball, MouseCoords, PopUpMenu, Zap, CX-1, Einstein, Starblinker, FutureCar)

### PD-disk <#23A (2/91)

(The A64 Package)

### PD-disk <#23B (2/91)

(Formater, KeyMapEd, Menu, Pcopy, PowerLogo, Yawn!, Artmuseum, Daz)

### PD-disk <#24 (5/91)

(DirWork, JoyMouse, MaBlanker, ParM, PopInfo, PAnim, SoundEditor, TicTacToe, TrackDisplay, ZeroVirus)

### PD-disk <#25 (6/91)

(BCB, OptMouse, SnooDo, SpaceWars, Train, Vortex, Norman)

### PD-disk <#26 (10/91)

(Globulus, KeyMeny, Lotto, TextPlus, TripleYachtZ, UltraF-4)

### PD-disk <#27 (12/91)

(Bootpic, DisTerm, Humarta, MemMon, ProfMon, Running, Up&Down, Mickey, Viewer)

Markér de disketter du ønsker, og indsend HELE kuponen!

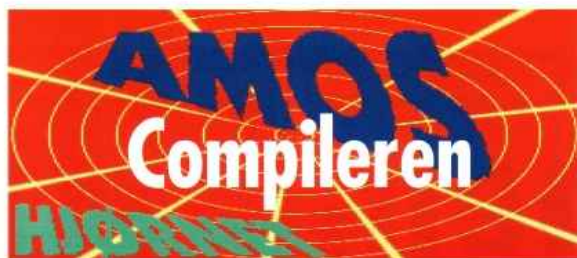
Navn  
Adresse  
Postnr. By

Jeg har indbetalt beløbet, \_\_\_\_\_ på:

Girokonto nr. 971 1600

Vedlagt i check





# AMOS-hjørnet beskæftiger sig denne gang om den nye compiler, der skal kunne komprimere dine programmer ned til næsten ingenting - kan den også det?

Af Søren Jensen

**S**å kom den endelig, Amos Compileren. Da den så dagens lys første gang var alt fint - nu skulle man til at compilere sine Amos programmer, så selv indarvede maskinkode-programmer måtte lede efter ord til forsvar af deres elskede assembler. Men - efter en meget grundig test af Amos Compiler er virkeligheden ikke længere så grøn som den flotte indpakning lover det - læs bare her.

## Compiler

Når man åbner den flotte kasse, der lover turbo-hastighed, finder man to disketter samt en lille manual.

På den ene disk ligger et opdaterings-program til Amos 1.3 (compileren virker kun under 1.3). Dette program er IKKE Amos så man kan altså IKKE nøjes med at købe compileren, hvis man ikke har Amos i forvejen.

Disk #2 indeholder selve compileren. Udover compileren får man en række eksempler, og et smart compiler-program der kan kaldes fra Amos som et accessory. Dette kan dog kun bruges hvis man har ekstra ram. Den medfølgende manual er ikke stor, men beskriver kort og godt hvordan man compilerer sine Amos programmer. Sproget i manualen er engelsk, men er skrevet på en måde så alle kan være med.

## Lad os komme igang

En af de ting der altid er spændende med hensyn til basic compilere er den hastighedsforøgelse man opnår ved at compilere sit program.

Amos Compiler er ingen undtagelse, så derfor vil vi nu compilere programmet fra FIG. 1. Før vi kan compilere vores program skal det testes (F2) og derefter gemmes på disken. Til dette eksempel bruger vi CLI-versionen af compileren. Vi hopper ud af Amos ved enten at afslutte (Quit) eller trykke AMIGA-A hvis man har workbench åben.

Vel ude i CLI, på den ene eller anden måde, skriver vi:

**1> acmp mathtest.amos [ENTER]**

Amos compileren er helt automatisk, så det er bare at vente. Da programmer altid

skal være testede før vi kan compilere dem vil der aldrig være fejl i programmerne (det udelukker dog ikke bugs). Efter compileren er færdig skriver vi:

**1> mathtest [ENTER]**

Det er værd at bemærke at, modsat den gamle AC-Basic, så kører compileret Amos-programmer helt uafhængigt af Amos og uden brug af specielle styrefiler.

Som man kan se i skemaet over test-programmer er det ikke de store resultater man opnår ved at compilere sit program. Det skal dog lige bemærkes at man først kan mærke en rigtig stor forskel ved store programmer. Prøv som eksempel at compilere spillet Magic Forest. Et af de store problemer med hensyn til compileren må siges at være fil-størrelsen på compileret programmer. De bliver, for at sige det rent ud, urealistisk store. Desværre så store at det bliver svært at skrive store programmer som databaser, tipsprogrammer og tekstbehandling (ihvertfald hvis de skal køre på 512k).

Før man bruger sine surt opsparede penge på compileren bør man nok veje fordelene op mod bagdelen. Det kan være meget rart at få compileret sine programmer, men det har desværre sin pris. Tag f.eks. størrelsen på filerne, som gør det svært at bruge compileren kommercielt. Desuden har jeg under testen oplevet det der ikke måtte ske. Nogle gange virker ens program ikke efter at de er blevet compileret. Men efter at have compileret programmet igen, var der ikke nogle problemer.



Hvis man compilerer fra det medfølgende compiler program er der mulighed for at pakke sine programmer.

## Features

Compileren tilbyder en række forskellige options. Jeg vil hurtigt løbe hen over de vigtigste. Udover normal "error trapping" som alle nye basics har er her ligeledes mulighed for at gemme de rigtige fejlmeldelser sammen med ens program. Skulle der opstår en fejl (f.eks. File not found) stopper programmet og åbner et lille vindue med fejlmeldelse, modsat f.eks. Gfa-Basic der giver et fejlnummer. Er ens programmer meget lange (over ca. 7000 linier) kan det blive nødvendigt at compilere med "long program" (langt program) og på denne måde er der ikke nogle grænser for størrelsen på ens program (hvis man ser bort fra filens størrelse). Den sidste option jeg vil omtale her er muligheden for at lave rigtige multitasking programmer. Dette virker på samme måde som hvis man skrev RUN prg-navn fra cli'en.

## Tidsskema fra Fig. 1, 2 og 3

Navn	Tid/Amos	Comp. forskel i %	Comp. filibytes
Fig.1	24/sek.	12.5%	49672
Fig.2.	11/sek.	18.2%	50268
Fig.3.	5/sek.	20.0%	49948

### Fig.1.

```
Rem *****
Rem * Dette er et simpelt matematik program *
Rem *****
For I=0 To 10000
  A#=Sin(I)
  A#=Cos(I)
Next I
```

### Fig.2.

```
Rem *****
Rem * Dette eksempel er en masse loops inden i hinanden *
Rem *****
Curs Off
For E=0 To 2
  For F=0 To 3
    For G=0 To 4
      For H=0 To 25
        Home
        Print "E=";E;" F=";F;" G=";G;" H=";H
      Next H
    Next G
  Next F
Next E
```

### Fig.3.

```
Rem *****
Rem * Print test 500 gange *
Rem *****
Curs Off
For I=0 To 500
  Home
  Pen Rnd(5)
  Print "Det nye COMputer tester Amos Compiler."
Next I
```

## Squash

Hvis man compilerer fra det medfølgende compiler program (se billedet) er der mulighed for at "squashe" sine programmer. At "squashe" programmer er det samme som at pakke dem med f.eks. PowerPacker. Det skal her siges at squash, modsat compileren, er uhyre effektiv. Spillet Magic Forest (igen!) fyldte efter at være compileret små 86k. Efter en tur gennem squash kom det ned på 59k.

## Konklusion

Amos compileren virker ved første øjekast som et virkelig godt følge-produkt til Amos basic. Hvilket den for det meste også er. Man fristes dog til at sige at Europress har frigivet compileren et par måneder for tidligt. Amos compileren kunne have været en virkelig god compiler, hvis den havde fået et par måneder til på arbejdsbordet. Man kan altid håbe at compileren får den samme gode support som selve Amos, så kan det være at den ender med at være ligeså god som Amos.

## Amos v2.0

Rygtet siger at Europress Software arbejder på en Amos V2.0. Denne skulle komme på markedet i løbet af 1992. Mere herom senere.

## Compiler trick

Har du Amos compileren og bruger du det smarte compiler-program kan spare tid ved at omdøbe filen Compiler.Amos til Help.Acc. Når du fremover skal bruge compileren behøver du blot at trykke HELP tasten ned.



# Kun for begyndere - II

# Velkommen

# til Amigaens

# verden!



Har du lige købt en Amiga? Eller er du bare på "bar bund", når du vil mere end at spille? Denne artikel er skrevet specielt til dig, der skal til at bruge Amigaen for første gang.

Af Lene Richter

Som lovet i sidste artikel, vender vi tilbage til AmigaBASIC, der jo er det højniveau-programmeringssprog, du umiddelbart kan bruge på Amigaen. I denne artikel vil vi tage fat på begrebet sekventielle filer, s-filer. Disse er i princippet en række, kæde af data, der er gemt i en fil og således efter behov kan hentes ind i hukommelsen og læses/skrives ud/behandles.

Det kan være en lang liste af navne, pladetitler, postnumre eller andet. Når der skrives TIL filen, skrives data i den rækkefølge, man 'nævner' dem. Når filen LÆSES, læses fra en ende af, indtil der ikke er flere data i filen. Man kan således ikke uden videre 'hoppe ind' et bestemt sted i filen og læse, hvad der er gemt her.

I det følgende vises, hvorledes

dette gribes an ved hjælp af dels DOS, dels AmigaBASIC.

## Vi opretter en fil

Første trin i processen er OPRETTELSEN af filen. Her anvendes DOS systemets mulighed for at editere filer, ED. Vi starter med, at vælge os ind i SHELL (eller CLI).

Efter at have bestemt os til et navn på vores fil - det kunne jo være det meget fantasifulde navn 'testfil' - taster vi 'ED testfil', og er heldet med os, befinder vi os nu i editorvinduet.

Hver linie vi skriver her, betragtes af systemet som en streng i kæden af data i vores s-fil. Vil vi bruge nogle korte strenge (f.eks. navne), kan de adskilles med et komma. Hver streng består da af indholdet mellem to kommaer. En tom linie eller et mellemrum 'tælles' også med. Har vi brug for lange strenge - hele tekstafsnit, omsluttet hvert afsnit af "...".

Prøv at lave en fil, hvor alle tre typer er repræsenteret. Kan du ikke finde på noget er her et eksempel:  
KØBENHAVN  
ROSKILDE  
RINGSTED  
SORØ  
SLAGELSE  
KORSØR  
KØBENHAVN,ROSKILDE,RINGSTED,SORØ,SLAGELSE,KORSØR

KØBENHAVN - ROSKILDE - RINGSTED - SORØ - SLAGELSE - KORSØR  
DANMARKS FØRSTE JERNBANELINIE BLEV OPRETET I 1847

PÅ STRÆKNINGEN MELLEM KØBENHAVN OG ROSKILDE. SENERE UDBYGGET HELE VEJEN TIL KORSØR OG UDGØR NU EN VIGTIG TRANS-PORTVEJ TVÆRS OVER SJÆLLAND MED FORBINDERSE TIL RESTEN AF LANDET"

## Næste trin: læsning fra fil

Du kan naturligvis godt bruge 'type' eller 'search' fra SHELL/CLI kommandoerne, men det giver nogle flere muligheder, hvis vi skriver et program, der henter filen, læser den og giver os mulighed for at manipulere med de data, den indeholder.

Så det gør vi! Programmet skal først ÅBNE filen. En fil kan åbnes på flere måder afhængigt af, hvad vi vil med den. De forskellige 'open-modes' er:

- output mode, giver mulighed for skrivning TIL filen. Tidligere indhold overskrives.

- append mode, skrivning TIL filen, men som tilføjelse til allerede eksisterende indhold.

- input mode, læsning FRA filen. Den meget opmærksomme vil sikkert her foreslå, at vi bruger 'input mode', og det er ganske vist...

I BASIC ser det således ud:

OPEN "I",#1,"testfil"

eller

OPEN "testfil" for input as #1

Dernæst skal vi sikre os, at læsningen kun foretages til filen er 'slut'. Det gøres med en 'WHILE ...

WEND'-løkke:

WHILE NOT EOF(1) ...

...

...

## WEND

Inden i denne løkke foretages selve læsningen:

INPUT #1, test\$

og

PRINT test\$

skrives strengen ud for os.

Til sidst lukkes files pænt efter os:

CLOSE #1

Prøv det.....

Du vil se, at de seks første linier skrives, som vi havde skrevet dem i editoren.

De næste seks bynavne (adskilt af kommaer) skrives nu ud på hver sin linie, fordi de betragtes som seks selvstændige strenge. Det sidste afsnit (omgivet af anførselstegn) skrives nøjagtigt, som vi skrev, men uden anførselstegnene.

Man kan sagtens skrive data til en fil via et BASIC-program, men jeg synes denne måde er langt enklere. Omvendt kan du også læse indholdet i en fil, oprettet via et BASIC-program ved at bruge 'type' eller 'ed', når du arbejder med SHELL eller CLI.

## Opret et arkiv

Lad os prøve at oprette et arkiv, der indeholder flere underarkiver.

Tast 'makedir arkiv'.

Opret så (med editoren) nogle underarkiver, der alle skal hedde 'arkiv/' til fornavn, da de ligger i directory'et 'arkiv'.

Skriv f.eks. nogle lister over dine plader eller computerspil.

Du kunne også lave en fil, der bestod af dine ynglingsmadopskrifter, eller hvad som helst - men pas på registerlovgivningen! Ikke noget personregister med



personlige oplysninger, race, religion og den slags.

Derefter vil vi lave et BASIC-program, der:

- 1) Giver en oversigt over hvilke underarkiver vi har i arkivet.
- 2) Giver os mulighed for at vælge, hvilket af disse vi vil bruge.
- 3) Giver os mulighed for at søge et bestemt emne.
- 4) Viser de poster, der indeholder det søgte.
- 5) Giver mulighed for, at skrive disse ud på printer.

## Gem oversigten

1) Oversigten skal jo helst gemmes, således at den huskes til næste gang programmet køres.

Hver gang vi opretter et nyt underarkiv, kunne vi skrive det nye navn ind på en fil, 'oversigt'... Men så skal vi jo skrive et lille program mere - og der skal flyttes frem og tilbage mellem SHELL/CLI og AmigaBASIC.

Lad os prøve at få DOS-systemet til automatisk (f.eks. ved hver opstart) at skrive vores 'oversigtsfil'. I det directory, der hed 's' ligger en fil 'startup-sequence'. Dette er en såkaldt 'batchfil' - en fil der indeholder nogle kommandoer til systemet.

Prøv at taste 'type s/startup-sequence', og du kan læse, hvad den indeholder. Du vil se at de to sidste linier er:

```
'Load WB delay' og 'endoli  
>NIL'.
```

Vi vil nu ændre lidt her. Få startup-sekvensen ind i editoren, således at den kan ændres. Indskyd disse linier lige før 'encli >NIL':

```
cd navnpådisk:arkiv  
dir > navnpådisk:oversigt  
cd /
```

Hver gang disketten startes op foretages nu (udover de sædvanlige ting) følgende: Kommandoniveauet ændres til samme niveau som 'arkiv'. Der laves en 'dir' af 'arkiv'. Denne skrives til (via >-tegnet) filen 'oversigt', der altså hermed eksisterer. Vi flytter kommandoniveauet tilbage til hvor det var.

Det vil sige: Hver gang disketten startes op, skrives indholdet af directory'et 'arkiv' til filen 'oversigt'.

Man kan mene, at det er overflødigt, hvis der ikke er sket ændringer siden sidste opstart. Men - det er en simpel operation, og så er det gjort... og vi behøver ikke spekulere mere på det.

## Oversigt over indholdt

2) Valg af ønsket arkiv foretages i vores BASIC-program ved hjælp af en INPUT-sætning.

Først får vi dog skrevet indholdet af filen 'oversigt' ud på skærmen, så vi ved, hvad der er at vælge imellem.

Sekvensen ser således ud:

oversigt:

```
CLS  
LOCATE 3,1:PRINT "OVER-  
SIGHT OVER ARKIVER"  
PRINT OPEN "I",#1,"oversigt"  
WHILE NOT EOF(1)  
INPUT #1,n$  
PRINT n$  
WEND  
CLOSE #1  
PRINT  
INPUT "Indtast navn på  
ønsket arkiv: ",ark$  
IF ark$="" THEN END  
a$="arkiv/" + ark$
```

Filen 'oversigt' åbnes og læses. Dens indhold udskrives på skærmen. Via en INPUT-sætning tildeles variablen ark\$ en 'værdi', et navn. Indtastes der ikke noget navn, slutter programmet her.

Indtastes et navn, bruges dette til at give variablen a\$ en værdi. Denne bliver 'arkiv/' + vores underarkivnavn.

Dette gøres, fordi den ønskede fil skal findes ved hjælp af hele 'stinavnet'.

Det vil sige navn på directory/evt. underdirectory/filnavn. Dernæst åbnes den ønskede fil, det ønskede underarkiv:

```
OPEN "I",#1,a$  
n=1  
WHILE NOT EOF(1)  
INPUT #1,t$  
t$(n)=t$  
n=n+1  
WEND  
CLOSE #1
```

Undervejs numereres elementerne ved hjælp af tælleren 'n' og variablen t\$(n).

Filen lukkes efter os, og det hele er klart til brug.

## Find dit emne

3) Vi vil nu søge et bestemt emne:

```
find:  
CLS  
LOCATE 23,1:PRINT "Arkiv :  
" ; ark$ ; " - nyt arkiv tast #";  
LOCATE 2,1:INPUT "Hvilket  
emne søges: ",s$  
IF s$="" THEN END  
IF s$="#" THEN GOTO oversi  
s$=UCASE$(s$)  
m$=""  
FOR p=1 TO LEN(s$)  
m$=MID$(s$,p,1)  
IF m$="æ" THEN m$="Æ"  
IF m$="ø" THEN m$="Ø"  
IF m$="å" THEN m$="Å"  
m$m$=m$m$+m$  
NEXT p  
s$=m$m$  
CLS  
t=1  
FOR t=1 TO n  
i=INSTR(t$(t),s$)  
IF i>0 THEN  
PRINT UCASE$(a$);", nr.  
" ; t ; PRINT  
PRINT
```

```
t$(t):t$(t)=t$(t):t=t+1  
PRINT  
IF INPUT$(1)<>" " THEN GOTO  
videre  
END IF  
videre:  
NEXT t
```

For en ordens skyld skrives på skærmen, hvilket arkiv vi befinder os i. Dernæst indtastes det ønskede søgeord via en INPUT-sætning.

Jeg har valgt at lade alle underarkiv-emner være skrevet med store bogstaver. Man har da den mulighed at lave sit søgeord om til 'uppercase' og undgår herved fejl, fordi søgeordet eventuelt indtastes med små bogstaver eller begge dele. Dog laver 'UCASE\$' ikke de tre danske karakterer 'æ', 'ø' og 'å' om til 'uppercase', og vi må derfor indskyde en FOR-NEXT løkke, der sørger for dette. Det kan naturligvis gøres efter eget ønske.

Indtastes intet søgeord, afsluttes programmet. Indtastes "#", går tilbage til oversigten. Selve søgningen foretages ved hjælp af funktionen:

```
INSTR(emne,søgeord)  
Funktionen returner et tal, der angiver placeringen af første forekomst af strengen 'søgeord' i strengen 'emne'. Findes 'søgeord' ikke som en delstreng af 'emne' returneres 0.
```

## Emnet udskrives på skærm

4) Ved hjælp af en FOR-NEXT løkke gennemgås alle emnerne i vores fil, underarkiv, og findes søgeordet i Et af emnerne skrives det på skærmen sammen med underarkivnavnet og emnets nummer heri. Dette foregår i IF-END IF blokken.

Emnerne vises ét ad gangen, og der fortsættes til næste emne ved at trykke en vilkårlig tast.

5) Når alle emner er gennemgået skrives:

```
LOCATE 23,1 PRINT "Søgning  
afsluttet - Tast 'PrtSc' for  
udskrift";
```

Hvor vi får mulighed for, at få vores emner skrevet ud på printer. Tastes 'PrtSc' (på det numeriske tastatur - også '\*'), aktiveres IF blokken, det hele skrives ud og programmet returnerer til 'find' og vi kan indtaste et nyt søgeord:

```
IF INPUT$(1)="*" THEN  
FOR i=1 TO t-1
```

```
LPRINT t$(i)  
NEXT i  
LPRINT:LPRINT  
LPRINT "Søgeord: ";s$  
END IF  
GOTO find
```



Til slut skal nævnes, at du skal huske aller-forrest i programmet at dimensionere feltet t\$(n).

Har du en liste af denne slags med flere end 10 elementer, får du fejlmeldingen 'subscript out of range', hvis du ikke har gjort dette. Man skriver simpelthen f.eks.: DIM t\$(50) hvis man ønsker 50 elementer i t\$.

Vælger du at have BASIC-programmer på din WB-disk, skal du naturligvis kopiere 'AmigaBASIC' over herpå. Du må da vælge enten at lave en ny 'barberet' WB eller simpelt hen have nogle tomme, formaterede disketter at skrive til. Det kan blive lidt irriterende, hvis man kun har ét diskettedrev til sin rådighed - Også selv om man bruger RAM-disken undervejs.

Men - vælger du denne løsning, skal du huske at bruge hele stinavnet, når du referer til en fil. Det vil sige:

```
navnpådisk:navnpådirecto-  
ry/navnpåevt.underdir./navn-  
påfil
```

## Nok for denne gang

Vi har nu (hvis du har holdt ud) et stykke værktøj, der kan bruges til computerens klassiske arbejdsområde - arkivering/arkivsøgning.

Nyd, hvor hurtigt den gennemgår indholdet i dit arkiv og finder det søgte.

- Og sammenlign det med den tid det ville tage dig, med svedige fingre og trætte øjne at blade igennem mappen med oversigter over det samme...



# Dpaint Tips & Tricks

**Tips, tricks og ideer til hvordan du får MEGET mere ud af DeluxePaint  
- verdens bedste tegneprogram.**

Af Flemming V. Larsen

**M**anipulation med billeder er efterhånden blevet en del af vores dagligdag. Med kombinationen af den moderne foto- og computerteknik, som en kraftfuld afløser for den gammel-dags klippe-klistre teknik, er stort set alt blevet muligt.

Et godt eksempel er TV-2 reklamen for Evers bolscher. Her ses et filmklip, hvor Gøg og Gokke står med en pose bolscher i hånden. I og med at bolscheposen er i farver og resten af billedet er sort/hvid, er man ikke i tvivl om, at der er blevet manipuleret med filmen. Men ofte er de forskellige ind- og udklip lavet så dygtigt, at det er umuligt at skelne, hvad der er virkelighed, og hvad der er konstrueret til lejligheden. Denne form for billedmanipulation er også muligt i Dpaint.

Når et billede består af klart afgrænsede farveflader, som i f.eks. et tegneserie-billede, er det ingen sag at klippe en brush ud og flytte den til et andet billede. Drejer det sig derimod om mere komplicerede billeder, som indscanninger eller andre billeder, med mere diffus opbyggede figurer og farveflader, er det lidt mere besværligt at opnå et flot resultat.

Den teknik, jeg her vil beskrive, minder en del om "RubTru"-teknikken kendt fra diverse HAM-maleprogrammer, og måske er savnet af nogen i DPaint.

## **Palette-konvertering**

Hvis man ikke fra start har lavet sine billeder med henblik på, at de skal kunne mixes, vil man stå med billeder med hver sin palette. Er det tilfælde, må man først opbygge en ny fælles palette. Til det formål findes specielle programmer som f.eks. The Art Department. Det er selvfølgelig nemmest og hurtigst at bruge et sådan program, hvis man har det; men Dpaint kan også bruges. Resultatet afhænger helt af, hvor

store farveforskelle der er mellem billederne.

I det fig. går jeg ud fra at alle motiver er gemt med 32 farver og at det færdige billede også skal

indeholde 32. Metoden herunder gælder for DPaintIII - Har du DPaintIV kan tingene gøres lidt nemmere, som beskrevet i sidste afsnit af denne artikel.



*"Good to Bee Home"*

Habitat tilhører Dave Allen, hovedet og forreste baggrund er fra en bi i en bikube, mens bjergene er fra en solopgang over Himalaya. Digitaliseret fra diverse bøger og tidsskrifter og mixet sammen i DPaintIV i HAM-mode.

Indlæs først det/de billeder som skal bruges til indklips-brush i DPaint. Tryk 2 gange på <B> (= udklip Brush-værktøjet) og klip den del af billedet, du har brug for, ud og gem det evt. som brush. Lad bare udklippen være ret groft - det betyder ikke noget. Vælg Clear og afsæt igen din udklippe-brush på skærmen. Fjern evt. overflødige farver, som du har fået med af baggrunden. Og klip evt. små og afvigende, men vigtige farvepartier ud af dit motiv - forstør dem og placer dem på den fri del af skærmen (Dette kan være nødvendigt, da DPaint baserer den herunder beskrevne palettekonvertering på antallet af pixels for de enkelte farver, hvilket kan gøre, at f.eks. røde læber eller blå øjne ikke bevare deres farveværdi ved konvertering). Gem hele det ny skærbillede på disk, som "Pic1.32".

Vælg Picture > Screen Format, sæt antal farver til 16 og tryk OK. Dpaint konverterer nu billedets palette, og der skulle gerne komme et acceptabelt resultat ud af det. Klip en lille brush ud, og gem den som "Palette1.16".

Indlæs derefter hovedmotivet. Ved at bruge Picture > Screen Format 2 gange laves det først om til 16 farver og derefter igen til 32 (hvoraf kun de 16 farver nu er brugt i billedet). Kald Palette-vinduet ved at trykke på <P> og flyt (EXchange) farve 0 - 15 til plads 16 - 31 i paletten. Tryk OK og vælg Color > remap.

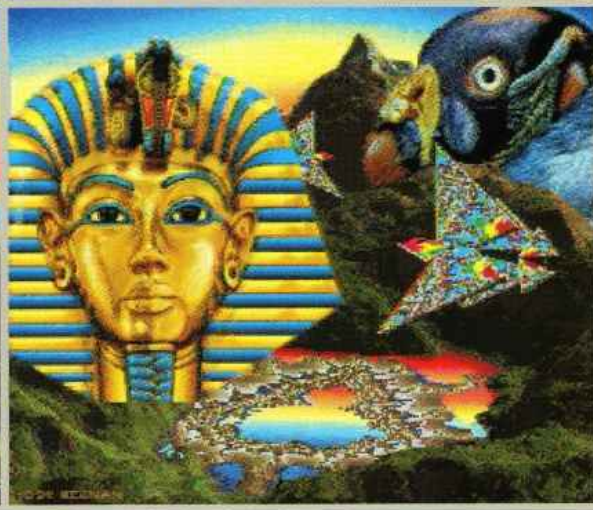
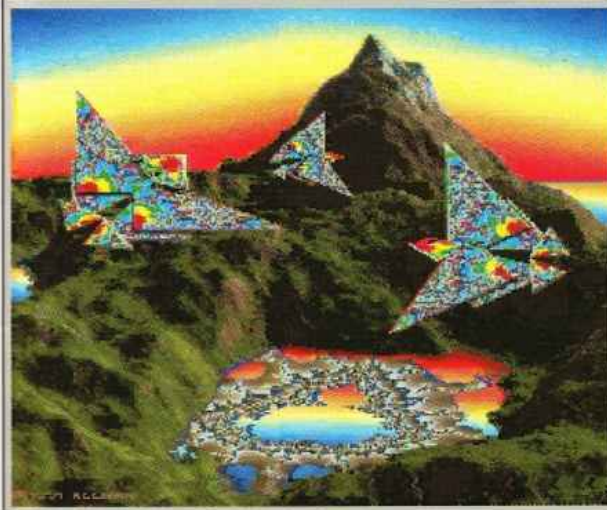
Hent "Palette1.16"-brushen og vælg Picture > Change color > Use Brush Palette, når remap'ingen er færdig. Du har nu en fælles palette for din brush og dit baggrundsmotiv, hvor brushenspalette ligger på de første 16 farver, og baggrundens på de sidste 16. Skulle der evt. være gengængere imellem de første og de sidste 16 farver, kan disse ændres til mellemnuancer eller farver, som du synes mangler i motivet.



# Tips & Tricks i DeluxePaint III/IV: "Rubtru"

I billedet nederst til højre er de 3 andre billeder klippet sammen v.h.j. af "rubtru"-teknikken, som beskrevet i artiklen.

Gribben er scannet i Digi-view; mens de to andre billeder stammer fra Art1-disken, der følger med DeluxePaint IV.



## "RubThruDemo"

Det er især når noget af en figur skal ligge foran, mens andet ligger bagved (som gribben), at den beskrevne teknik viser sin force i forhold til den sædvanlige klippe/klistre-teknik.

## Råskitsen

Indlæs igen hovedmotivet, men denne gang som brush, og vælg brush > change color > remap (Brush-remapping giver ofte et bedre resultat end Format change - samtidig kan der gøres brug af alle 32 farver). Placer håndtaget i nederste højre hjørne ved tryk på alt-x. Clear skærmen og afsæt motivet. Lav en anim med 2 frames.

Tast <j> for at få oprettet en spare screen (extra skærm) og indlæs det "rensede" 32 farvers motiv "Pic1.32" som brush. Vælg Brush > Change Color > Remap og afsæt den remappede brush på extra-skærmen. Er det muligt udfyldes den ubrugte baggrund med en af de farver som ikke er benyttet i dette motiv. Vælg denne farve som baggrundsfarve og klip dit motiv ud og clear extra-skærmen. Gå tilbage til frame 1

og indstil størrelsen på den udklippede brush (brug <+> el. <¥> - de 2 taster efter <O> øverst på tastaturet), så den passer over det, den skal "dække" på hovedmotivet, før du afsætter den på skærmen. Slet evt. extra-skærmen, hvis du ikke har ret meget ram og gem i så fald brushen på disk for en sikkerheds skyld.

## RubTru-teknikken

Gå til frame 2 og vælg en baggrundsfarve, som ikke er indeholdt i hovedmotivet. Klip hele skærmen ud som brush og kald Fill-Type requesteren med shift-<F> (eller H-MT på Fill-værktøjet). Vælg Pattern .. From Brush og tryk OK. (Har du ikke ram nok til hele skærmen kan du nøjes med den del af skærmen, som svarer til den del, der er dækket på

frame 1. Denne brush skal i så fald afsættes præcis oven i "sig selv", da pattern funktionen har brug for at vide, hvor brushen har sit udgangspunkt!)

Gå til frame 1 og vælg "Fyldt Frihånd" - værktøjet (shift-<D>). Du kan nu fjerne den overflødige del af det indklippede brush og på samme tid få det oprindelige motiv aftegnet. Ved flittig brug af undo og evt. forstørrelsesglasset er det muligt at opnå en meget ren og næsten usynlig overgang mellem indklips-brush og hovedmotivet. (TIPS! For bedre at kunne følge konturerne i hovedmotivet er det muligt først at tegne på frame 2 uden at udløse musetasten og så gå tilbage til frame 1 og slippe den!). Evt. takkede kanter eller grelle farveovergange fjernes tilsidst ved brug af Mode > Smooth (F8) og en 2 pixel pensel.

## DPaint IV extra

Da DPaint IV byder på et par ekstra fordele i forhold til III'eren, vil jeg også komme med specielle tips, som kun kan bruges i den nye version.

1. Palette-konverteringen gøres lidt nemmere af, at man kan samle alle delene i et HAM-billede, som så direkte kan ændres til andre formater via Format change.
2. Rasterer billeder ved konvertering til mindre antal farver.
3. Under konverteringen kan de enkelte paletter gemmes uden billedet.
4. Muligheden for at have 2 brush i hukommelsen, gør det muligt at skifte mellem 2 motiver, mens man arbejder med Fill-Pattern.
5. Bløde overgange og effekter som indtoninger og spejlinger kan opnås ved brug af transparent.



# USA TODAY

**Sidste nyt fra USA, den negang mest om en helt nye version af Macintosh-emulatoren Amaxx, samt en musik-pakke.**

Af Marshal M. Rosenthal

**A**migabrugere forventer hele tiden at der kommer noget nyt software som "man lige skal købe", men på det sidste er der faktisk kommet utroligt meget nyt hardware, så gem lige tegnebogen i bukselommen indtil du har læst om det nye.

## Ny AMAXX

Der er en masse interesse for Readysofts nye AMAX2-PLUS-kort, som emulerer en Macintosh bedre end før. Faktisk er det ikke svært at emulere en Mac (der er ikke rigtigt nogen chips der er så specielle at de ikke kan imiteres), da de fleste Mackommandoer går igennem en speciel "toolbox" der findes i ROM (Read Only Memory) og som indeholder Quickdraw; et tegneprogram til online grafik.

Den meget populære grundmodel (indtil den nylige fødsel af den prisbillige Classic) var bwx MacPlus, der indeholdt 128K ROMs. Det er disse ROM'er som AMAX bruger for at få de hardware-adgange der er nødvendige. Den understøtter et antal opløsninger: 640x400 interlaced, 640x200 med scrolling henholdsvis op og ned, 512x342 interlace (Mac standard) plus 1008x800 sammen med A2024 eller Monitorm Viking højopløsningsmonitoren (eller Commodore 1950 Multi-resolution).

Den understøtter også PAL og dette bliver valgt automatisk til opløsninger op til 640x512 interlaced. Alt dette bliver dog først rigtigt spændende sammen med Commodores Extended ChipSet, som ikke alene giver dig en masse mere hukommelse til at afvikle programmer i, men også giver dig en IKKE-INTERLACED op-

løsning på 640x400! Husk endelig på at vi emulerer en sort/hvid MAC, da farve kræver en hel masse hardware, man ikke sådan uden videre kan se bort fra.

Når du har aktiveret AMAX, tager den fuldstændig kontrollen over Amigaen, så sig bare farvel til multitasking. Systemet forlanger derefter Startup-disken, der

res til den), og denne kan let tilsluttes den nye version AMAX II PLUS. Harddisk controlleren skal understøttes af AMAX (som har specifikke drivere til DEVS-skuffen). Her er der allerede inkluderet et pænt antal drivere såsom GVP, Commodore og den slags.

Bruger du en "eksotisk" noname harddisk fra Kuala Lum-

den bruger 1MB, selvom du ikke har det nye chipset.

## System 7-kompatibelt

Amax-modulet kan efterlades tilsluttet hele tiden uden problemer, og det læser også Magic Sac og Spectre diskformater. Selve softwaren er blevet opdateret



Opstartsbilledet fra AmaxxII Plus - den nye version af ReadySofts Macintosh-emulator til Amiga.  
Fotos: Marshal M. Rosenthal Photography NYC

bl.a. indeholder Macs SYSTEM og FINDER (SYSTEM er nogenlunde det samme som Kickstart og FINDER svarer nogenlunde til Workbench).

Du kan have dette på en floppy, men det er allerbedst at have det hele på en harddisk (MAC'en bruger hele tiden nogen stumper fra disse programmer, så det er ret nødvendigt at have en kilde der er hurtigere en floppy). Harddisken skal først opdeles i en Amigadel, og en MACdel, der kommer til at hedde AMAXx. Når harddisken er opdelt, finder AMAXX dem selv, og viser dem i desktop-skærmbilledet. En Syquest harddisk er også en vældig god ting at have (den serielle port skal konfigu-

pur, kan der dog let opstå problemer. Hvis det er tilfældet foreslår Readysoft at du kontakter leverandøren, og hører om de skulle have en driver liggende. Du kan også emulere en Apple 9 nåls Imagewriter og Epson eller kompatible 24-nåls printere (MAC drivere bliver sædvanligvis solgt separat, undtagen Apples egne printere), og hvis du har en 68020/68030 accelerator i din Amiga, kan AMAX også bruge denne, hvilket giver en femdobelt hastighed. MAC-digitaliserede lyde kan ligeledes afspilles uden problemer. Der er ovenikøbet en indbygget RAMdisk, og det er også værd at notere sig at du kan "hardwire" en A500 så

mange gange, og den seneste version har et forbedret brug af SCSI enheder (Laserwriters og scannere) gennem kompatible Amiga harddisk-controllere. Det specielle Amax-format som Amigadrev kan bruge, er dog ikke kompatibelt med et rigtigt Macdrev.

Det er lidt irriterende at man skal overføre disketter eller købe et rigtig Mac-drev, og det er også lidt ærgerligt at man ikke kan bruge MIDI eller AppleTalk (Apples standard for netværk), men der er håb forude, for begge problemer er faktisk løst i den nye AMAXII Plus, som skal puttes i en A2000 eller A3000. Plus'en bruger også 128K ROMs, og har sit eget sæt af DNB porte, som hver kan kon-



figureres til AppleTalk. Der er også en lille kontakt, som sammen med et specielt kabel giver dig adgang til MIDI in/out porte. Softwaren er blevet opdateret til at kunne håndtere den nye hardware, og man har brugt meget tid på at gøre det hele SYSTEM 7 kompatibelt. SYSTEM 7 er iøvrigt det seneste operationssystem til MAC, som understøtter multitasking, virtuel RAM (der får harddisken til at opføre sig som om det var et RAM-lager), samt en masse andre nye ting.

## Læs og skriv direkte på Mac-disketter

Programøren Simon Douglas, viser os vej igennem nogle af ændringerne i softwaren (han burde vide det, da det var ham der skrev original softwaren): "68020/30 kredse vil blive væsentligt hurtigere, og de vil komme til at understøtte matematiske coprocessorer. Vi har også fået Amigadrevene til at læse/skrive Macdisketter direkte, ved at bruge en diskcontroller på kortet, som en magen til dem Mac'en bruger. Interne/eksterne disketterdrev er direkte understøttet. Alt hvad du skal gøre er at sætte et 34-bens kabel fra motherboardet til drevet".

"Et andet fremskridt er, at du nu kan læse/skrive direkte på 400K/800K Mac disketter. Du putter dem bare i drevet, som opfører sig fuldstændig som et Mac drev."

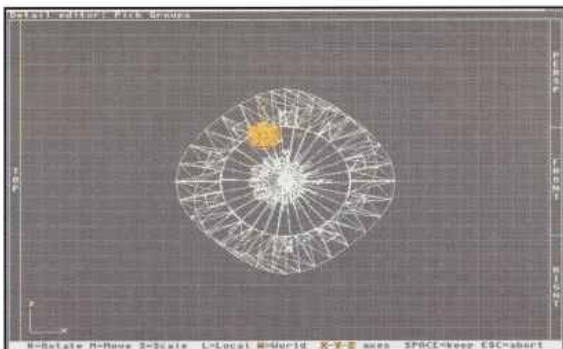
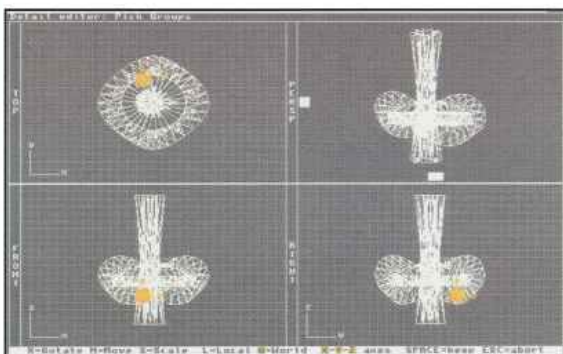
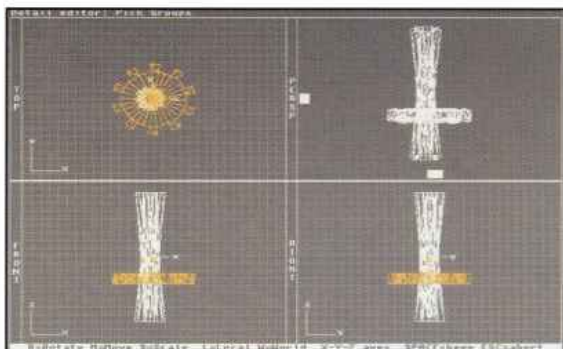
## Amiga ikke godkendt

Dem der venter på dette produkt med tilbageholdt åndedræt, må desværre væbne sig med tålmodighed lidt længere, da releasedatoen er blevet rykket noget tilbage (men det er ikke Readysofts skyld).

Da de sendte kortet ind, for at få en såkaldt FCC Approval, der er nødvendig hvis man vil sælge noget i USA, tog de en af deres egne Amigaer fra kontoret og sendte med, så inspektørerne fra FCC kunne se kortet i funktion. Du tror at det er løgn, men kortet bestod alle prøver, men Amigaen kunne ikke godkendes. Så måtte man bruge tid på at skaffe en ny Amiga fra Commodore, og ny mødetid måtte aftales med FCC. Derfor er produktet blevet mindst et par uger forsinket.

Hvad der er helt nyt og ekstremt nyttigt er et forbedret filoverførselsprogram, der overfører filer direkte fra Applepartionen til Amigapartionen. Dette er virkelig en god hjælp, når du f.eks har en fil der er for stor til at putte på en disk, for så slipper du alt det med at komprimere dine data.

## 3D Objektfiler



TV OBJECTS er 3D objektfiler, som kan bruges i alle raytracing programmer.

Fotos: Marshal M. Rosenthal Photography NYC

## Ny musikpakke til Amiga

Sommetider kommer der en fed ide ridende, men undertiden på den forkerte hest! I dette tilfælde er det THE MIRACLE, som er Software Toolworks kombinerede synthesizer og læresystem.

THE MIRACLE er et sejt keyboard i naturlig størrelse, med over 100 indbyggede lyde, stereohøjttalere og meget mere. Derudover har det trykfølsomme klavertaster, så det føles som et rigtigt klaver. Ovenikøbet får du så muligheden for at lære at spille, skridt for skridt, guidet af keyboardet.

Instruktionen indebærer også at keyboardet holder øje med hvad du laver, og du lærer noderne at kende samtidigt. Alt sammen til en pris under 2000 kr. Så kan der overhovedet være noget galt med det?

Nej, bortset fra at det var designet til at bruges med Nintendo Entertainment System, hvor et kabel fra keyboardet skal puttes i joystickporten i Nintendoen, og hvor programmet følger med som et cartridge. Det er heller ikke så dårligt, bortset fra at ingen børn gider bruge det, uanset hvad deres forældre måtte have at sige. Det er årsagen til at THE MIRACLE ikke ligefrem satte verden i brand da det blev introduceret for 6 måneder siden, og nu bliver det udråbt som et musiktræningssystem, med en stille hvisken om forbindelsen til Nintendo.

Det er til vores fordel at Software Toolworks nu har lavet deres system om så det passer til vore Amigaer. Det eneste det krævede var at lave nogle disketter med softwaren på, istedet på cartridge. Over 30 lektioner taget dig fra begynderstadiet og gør dig til en trænet bruger, hvis du vel og mærke træner regelmæssigt.

## 3D objektfiler

Hov, jeg har lige fået en nyhed der er for god til ikke at nævne. TV OBJECTS er en samling af 3D objektfiler, som man kan bruge i de gængse raytracing programmer. Filerne kommer i SCULPT og Turbo/Imagine format, og er meget detaljerede, og de har ikke været kommercielt tilgængelige før. Der er en masse genstande og mønstre. Brug dem til illustrationer, videobaggrunde og hvad du ellers kan finde på!

## Produktinfo:

AmoxIIPlus, Nikita Data A/S, tlf.: 8081 5211

The Miracle, endnu ingen dansk forhandler



VI SØGER ...

kvalificerede og produktive folk til udvikling på :

# ***UNIX***

## ***Windows 3.0***

### ***Apple Macintosh***

### ***Amiga System 2.0***

Til konvertering og udvikling på og imellem ovennævnte systemer, søger Interactivision kvalificeret mandskab til udbygning af vores programmør-stab. Arbejdet omfatter kontraktbaseret konvertering og udbygning af Interactivisions professionelle produkt serie. Et indgående kendskab til 'C' og diverse assembler dialekter, samt erfaring i struktureret planlægning og programmering, vil blive foretrukket. Skriv i dag til Kenneth Bernholm på Interactivision, og fortæl om erfaringer, kvalifikationer, maskinel og ambitioner vedrørende professionel udvikling.



# Vind T-Shirts, klistermærker og spil til Commodore 64!

Konkurrence:

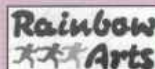
**Endelig en konkurrence kun for C64-ejere - og endda den letteste nogensinde!**

Faktisk kan det ikke blive nemmere for dig at deltage - der er nemlig ikke nogen spørgsmål! Du skal blot udfylde kuponen med dit navn og din adresse, og sende kuponen ind til os, inden onsdag d. 26 februar 1992, så deltager du automatisk i lodtrækningen om 10 Rainbow Arts T-Shirts og 6 C64-spil (Logical). Vinder du en af præmierne får du desuden et klistermærke.

Kuponen må gerne fotokopieres. Redaktionen accepterer kun een kupon fra hver husholdning. Indsendes flere, diskvalificeres man med det samme.

ZIP

**JA TAK!** Jeg vil gerne deltage i verdens enkleste konkurrence, mit navn er:



Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_

Computertype: \_\_\_\_\_

Kuponen sendes til:  
Det Nye Computer  
St. Kongensgade 72  
1264 København K



## Vi har noget til dig og din Commodore!

### MASKINKODE OG C-PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Behovsk DMA-kontrol, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

### LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

### RISIKOFRI - FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refunderet brevetts pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen når du selv ønsker det.

## JA!

Jeg vil godt benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ☐ Maskinkodeprogrammering på AMIGA Kr. 128,- pr. brev
- ☐ C-programmering Kr. 128,- pr. brev
- ☐ Diskette med programseksempler (kun ved bestilling af kursus) Kr. 72,- pr. disk
- ☐ C-64 maskinkode programmering Kr. 98,- pr. brev

**Jeg betaler mit første brev således:**

- ☐ Forudbetaling vedlagt på check
- ☐ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44
- ☐ Efterkrav. Beløbet betales ved modtagelsen samt efterkravsgebyr på kr. 28,-

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_



309

Sendes  
ulfrankeret

DataSkolen  
betaler portoen

## DATA SKOLEN

Postboks 62, Nordengen 18  
2980 Kokkedal



☎ 49 18 00 77



## Vi præsenterer en ny bunke af læsernes egne annoncer.

### KØBES:

Ønskes til A500: Eventyrspil, skoleprogrammer (7. - 10. klasse). Ring efter klokken 15.  
**98 461397**

### SÆLGES:

Amiga 500. To år gammel, med monitor, WB 1.3, mus, musemåtte og støvhætte. Pris: 4.300 kr.  
**42 643719**

Amiga: Terminator 2. Pris: 300 kr. Ring efter 17.  
**98 343250**

Commodore 64 (ny model), diskettestation 1541-II, med spil og printer (MP-801) med meget papir. Pris: 2200 kr.  
**98 343250**

Commodore 64 med defekt båndstation + 30 bånd. Pris: 1000 kr.  
**31 671752**

PD-programmer til Amiga: Fred Fish (1-560). Inkl 3,5" diskette. 10 kr. pr. stk. Ring og få tilsendt indholdsfortegnelse.  
**98 166125**

### ADVARSEL TIL ALLE PIRATER!

Hvis du sælger kopier af andres programmer, stjæler du fra programøren. Salg af piratkopier er både amoralisk og strafbart, og annoncer, der af redaktionen skønnes at dække over kopier, vil ikke blive optaget i denne spalte.

Vi fører jævnligt stikprøve-kontrol med annoncerne, og kuponer, der på den måde viser sig at omhandle piratkopier, vil fremover blive sendt videre til de relevante anti-pirat organisationer, der så må afgøre, om der skal anlægges sag. Nu er I advaret!

Seikosha Sp-180vc matrix-printer (NLQ) med kabler, tekstbehandling, brugervenlig manual og ca. 100 printerark. Til C64. Er i suveræn flot stand. Pris: 975 kr. (nypris: 2000 kr). Henv. efter 17.  
**98 651232**

Commodore 64 (ny model) med diskettestation 1541-II, uændoptager, den Final Cartridge III, ca. 60 disketter, to diskboxe og nogle bånd. Pris: 2900 kr.  
**86 847520**

C64 båndspil: Last Ninja 3, Rodland, Line of Fire, Time Machine, Night Shift, Super Offroad = 85 kr. pr. stk. Skull and Crossbones, Street Fighter = 50 kr. pr. stk. Spilopsamlinger: No. 1

Hit Comp., indeholdende: Altere-de Beast, X-out, Rainbow Islands, Chase Hq, Turrican = 150 kr. Wheels of Fire, indeholdende: Turbo Outrun, Powerdrift, Chase Hq, Hard Drivin' = 140 kr. Diskettespil: Lotus Esprit T.C., Turrican 2, Strider 2 = 100 kr. pr. stk. Alt er i org. emballage og sendes pr. efterkrav.  
**86 699325**

Adventure-løsninger til salg. Mange forskellige. Ring efter gratis liste.  
**86 441468**

Amiga-spil: Powermonger, Colonnels Bequest, Police Quest 2, Murder, Ironlord. Pris pr. stk: 200 kr.  
**98 445056**

Amiga Public Domain: Fred Fish, Amos PD, Antares, Oase, Demor mm. Over 3000 stk. Incl. 3,5" diskette - 12 kr.  
**86 246445**

A500 spil: Operation Stealth (200 kr), Ivanhoe (200 kr), C. of Shaolin (200 kr), Vortex (100 kr), Tusker (100 kr). Henv. David. Evt. bytte med Police Quest 2, Kings Quest 4 og Larry 3.  
**32 536631**

Amiga: Larry 3 + Hint Book. Original og i perfekt stand. Pris: 200 kr. Ring efter 16 og spørg efter Allan.  
**43 542032**

PC spil: Jet Fighter II. Org. Vga, 256 farver, Adlib eller Soundblaster kompatibel, 3,5" og 5,25" disketter medfølger. Pris: 250 kr.  
**53 437400**

Amiga 500. Ramudvidelse, 1084S monitor, joystick, mus, musemåtte, monitor, stand, 4 mdr., fuld garanti. Pris: 15000 kr. Henv. Tonny.  
**31 561305**

C64 bånd: Last Ninja III, kr. 150. Og andre.  
**86 258264**

PC: Blade Warrior, org. og i fin stand. Sælges for 150 kr.  
**42 908024**

C64 diskspil: Pirates, 200 kr. Sim City, 150 kr. USS. John Young, 125 kr. Silent Service, 100 kr. F15 Strike Eagle, 100 kr. Henv. Carsten.  
**86 521196**

### BYTTES:

Amiga. Haves: Flight Simulator II. Ønskes: Z Budget.  
**31 676828**

C64 spil (disk). Haves: Pirates, Maniac Mansion. Ønskes: Zak McKracken, Red Storm Rising. Spørg efter Michael.  
**42 483998**

Haves: Mean Streets. Ønskes: Police Quest 2 eller Larry 3. Henv. David.  
**32 536631**

Haves: Teenage Mutant Hero

### ANNONCE-KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende gratis annonce under (sæt X):  
 Kob.. Salg.. Bytte.. Opslags-tavlen..  
 Tekst: \_\_\_\_\_

Telefon-nummer: \_\_\_\_\_

Send kuponen snarest til:  
 Det Nye Computer  
 St. Kongensgade 72  
 1264 København K

Turtles, Deluxe Paint II, Knights of the Crystallion, Escape from the Planet of the Robot Monsters. Ønskes: Dragon Wars.  
**65 975384**

C64 disk. Haves: Myth, Mr. Heli. Ønskes: Creatures, Toki eller andre spil. Ring efter kl. 16.  
**42 850647**

### OPSLAGSTAVLEN:

Hjælp gives til Indiana Jones III, Space Quest I, II og III, Larry I, II og III, Kings Quest I, II, III, og IV, Quest for Glory I og II, Police Quest I og II, Manhunter I, Zak McKracken, Windwalker og Monkey Island. Henv. Kasper. Bedst efter 15.  
**74 562713**

Elite (Amiga): Hjælp søges. Ring til Lasse Rasmussen, efter klokken 18.  
**42 337997**

Tegn din egen diskette-label på papir, og jeg printer det på selvklæbende labels i s/h. Pris: 1 kr. pr. stk. + porto (3,50 kr). Over 25 stk. - ingen porto. Over 100 stk. - 60 øre pr. stk. og ingen porto. Send til: Rene Askham, Hovmarksvej 73, 8700 Horsens.

Jeg har løsninger til 200 adventurespil, f.eks.: Heros Quest, Space Quest 1+2+3, Larry 3, Indiana Jones 3. Pris: 15 kr. pr. stk. Spørg efter Jakob.  
**53 686512**

PD-bibliotek søger nye programmer. Send 1-5 disketter med PD og modtag derefter det tilsvarende antal disketter med andet PD. Send til: Kristian Eriksen, Kollegievej 6/113, 9000 Aalborg.

RSI Demomaker: Hjælp søges hurtigst muligt. Når man vil have den demo, som man har lavet, savet som boot intro, hvad gør man så? Spørg efter Michael?  
**42 521303**



# TITAN COMPUTER APS

En verden af tilbud

**DANMARKS  
LAVESTE  
PRISER  
PÅ PC'ER**

**Det bedste træk er en PC**

## FÆLLES KONFIGURATION:

- 1 Mb RAM (70/80 ns.)
- IDE AT 16 bit controller
- ST-351A 43Mb 17 ms.
- 1.44Mb drev
- 102 DANSK tastatur, I/O kort
- VGA 512Kb RAM (1024x768) 16 bit
- 14" SUPERVGA farveskærm (1024x768)

4 ting VI ikke skiller ad



## TITAN PC 286-386-486

TITAN 286-16 (16Mhz, 0 WS)	5.995,-
TITAN SX 386-16 (16Mhz, 0 WS)	6.750,-
TITAN SX 386-20 (20Mhz, 0 WS)	6.995,-
TITAN SX 386-25 (25Mhz, 0 WS)	7.150,-
TITAN 386-25 (25Mhz, 0 WS)	7.750,-
TITAN 386-33C (33Mhz, 0 WS) 64Kb, cache	8.250,-
TITAN SX 486-20 (20Mhz, 0 WS) 64Kb, cache	9.250,-
TITAN 486-33C med 286Kb Sec. Cache 8Kb CPU cache, 4 Mb og tower	11.995,-
TITAN 486-33 EISA-BUS 8Kb CPU cache, med 256Kb Sec. Cache 4 Mb og tower	16.495,-

## HOS TITAN FÅR DU:

- ✓ Kvalitetsprodukter og god service til lave priser.
- ✓ Hurtig levering af køreklare maskiner.
- ✓ Mulighed for at teste din maskine, inden du tager den med dig.
- ✓ Umiddelbar ombytning af evt. defekter - d.v.s. ingen reparationstid.
- ✓ 8 dages returret.
- 12 måneders fri service mod fabriksfejl.
- ✓ Mulighed for opgradering, når det passer dig.

## TITAN TILLÆGSPRISER:

### TILLÆG FOR FARVE VGA SKÆRME OG KORT

TVM SuperSync skærm 3A (1024 x 768, 0,28 dpi)	495,-
TVM 3A LAVSTRÅLING (1024 x 768, 0,28 dpi)	1.495,-
EIZO 9070 S. (1024x768), Non interlaced	6.850,-
TSENG MEGA VGA kort 1024Kb RAM, 16 bit	395,-
MAX ET-4000, 3200 farver	795,-

### HARDDISKE:

Tillæg for 89Mb harddisk	895,-
Tillæg for 100Mb harddisk	1.195,-
Tillæg for ST-3144, 126Mb AT-BUS HARDDISKE, 15ms	1.795,-
Tillæg for ST-1239A, 201Mb AT-BUS HARDDISKE, 15ms	3.995,-

### DIVERSE:

Tillæg for ekstra drev (5.25", 1.2Mb)	425,-
Tillæg pr. Mb RAM ekstra (For 386-25, 33 fra 1-2Mb)	395,-
Tillæg pr. Mb RAM ekstra Tillæg for cache cont. med 4Mb RAM	375,-
Tillæg for tastatur med lommeregner	3.495,-
Tillæg for CHERRY tastatur	500,- 350,-

Alle priser er excl. moms og fragt. Vi tager forbehold for trykfejl og prisændringer.

**TITAN COMPUTER APS**

Nørre Voldgade 27 • 1358 København K.

**TITAN COMPUTER APS**

Banegårdsgade 31 • 8000 Århus C.



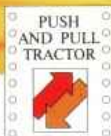
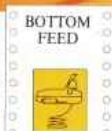
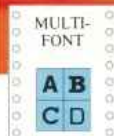
POSTBESØRGET BLAD (1535 AP.V)  
1303536

3  
STEFFENSEN, FLEMMING  
CARL JENSENSVEJ 13  
DK-8260 VIBY

**star**  
ComputerPrinteren

**The  
new  
multi-  
talent  
LC-200**

**Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig**



- NLQ, draft og HS-draft udskrifts-kvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *Italics*
- Bundfødningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard
- Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder,

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.



43 43 02 22 anviser nærmeste forhandler